#9 / AOUT 2013

RETROUVEZ NOUS SUR WWW.RGMAG.FR

RETROGEEK MAG

LE MAG DE L'ETE SANS PROGRAMME DE REGIME MINCEUR !

Stunfest IX th battles of roazhon

スタンフェスト

On y était !

PAGE 30

LES TESTS DU MOIS

Street Fighter 3.3 XBOX

Thunder Force 2 MD

Tengai Makyou PCE

HOTLINE MIAMI

PAGE 06

Dossier

Les 30 ans de la Famicom

PAGE 34

Magazine GRATUIT !

65C816 68000

RETROGEEK EST UN WEBZINE INDEPENDANT TRIMESTRIEL CREE PAR DES PASSIONNES

THE GRIEN AKA P.SCHULZ

CETTE FOIS, C'EST LE PHOTOGRAPHE ALLEMAND, THE GRIEN, QUI NOUS PROPOSE SA VISION DU HÉROS ANONYME DU JEU HOTLINE MIAMI POUR LA COUVERTURE DE CE NEUVIÈME NUMÉRO. IL SIGNE DE CETTE MANIÈRE, UNE VERSION TRÈS PERSONNELLE DU TITRE DE DENNATON GAMES. VOUS POUVEZ DE MÊME VOUS FAIRE UNE IDÉE DE SON UNVERS ARTISTIQUE À LA VUE DES QUELQUES CLICHÉS PRÉSENTÉS CI-DESSOUS. RETROUVEZ ÉGALEMENT SON TRAVAIL SUR : THEGRIEN.THEDEVIANTART.COM

Sommaire

4 Miss D

Courrier des lecteurs

6 Preview

Hotline Miami, Redux dark matter, Tower of Heaven, Evoland, Lije

22 Gros Plan

3HitCombo, Nesblog, Wolmar

30 On y était

Stunfest 2013

34 Dossier

Les trente ans de la Famicom

39 Tests

.....Street Fighter 3.3 (DC)
.....Thunder Force II (MD)
.....Snow Brothers (Nes)
.....Last Action Hero (Snes)
.....Dead Ball Zone (Ps1)
.....Tengai Makyô (PCE)
.....Panzer Bandit (Ps1)

62 Vite vu

Monique Passion : Hôtesse de Caisse, SD, Ethnic Cleansing, Virtua Sex 2

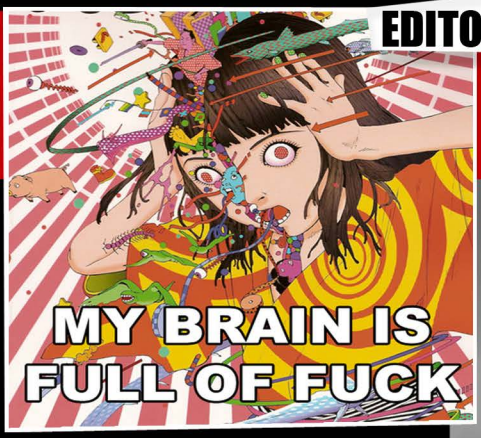
64 Retromédia

Godzilla, Last Action Hero, SF Alpha Generation

71 Easter egg

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, menaces de mort à :
rgmag.fr** rubrique **contact
*ou sur **retrogeektv@yahoo.fr***

EDITO



Un nouveau numéro qui signe le retour de Miss D et la renaissance du courrier des lecteurs. N'hésitez pas à nous défoncer si vous le souhaitez, avec la sincérité de la vérité du cœur, la mafia©, nous poser des questions ou nous dire où on a merdé. Faites nous aussi une cover pour tenter de gagner un exemplaire du mag ! Sinon, pour répondre à la question suivante : "Qu'est-ce qu'il y a dans ce nouveau RGMag ?" Bha, le Stunfest !
Et ouais, on y était, on a tellement kiffé qu'en plus d'avoir un aperçu du salon, on va causer pas mal des asso' ou groupes présents dans nos différentes rubriques. C'est aussi pourquoi vous allez retrouver Street 3.3 en une de nos tests, fallait bien de la dose pour fêter ce tournoi !

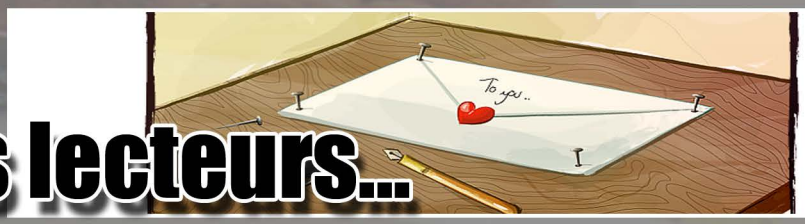
Sinon, en ce mois d'août, le RGMag souffle sa troisième bougie ! Top, non ?
Stay retro !

Mr H

Illustration : The Grien
Maquette cover : Haruko , Mr H
Maquette : Mr H
Rédaction : Mr. H , Osvald, Elpianisterio, Gio, Shion, Enkidou, Prout, PerfectNéo, Miss D...

MISS D

Courrier des lecteurs...



Il arrive parfois que l'on se fasse taper sur les doigts et que nous nous retrouvions préposés à une nouvelle rubrique. C'est ainsi que je suis toujours dans les 1eres pages mais pour dialoguer avec vous cette fois. Pour commencer, vous pouvez nous écrire à cette adresse : retrogeektv@yahoo.fr ou grâce à notre rubrique contact sur le site rgmag.fr.
J'attends donc de vos nouvelles, qu'elles soient agréables ou détestables. <3

Guiz de Pessemier aka 1 credit

Bonjour,
Nous avons fait une petite vidéo sympa en face commentary à Contra au NES sans perdre une seule vie!
Merci retrogeekmag!
Bravo à toi et ton ami pour cette performance déguisée et maculée de testostérone. Pour les intéressés, vous pouvez retrouver ces deux garçons sur leur chaîne YT : JeuSerieux.

Deux gars grimés en héros bourrés de stéroïdes, de la bière et un salon qui semble suinter la virilité. Voilà de quoi me faire craquer !

Francois aka un futur stalker ?

Hello.
Je suis INTERESSE par vos numéros de rétro geek mag ! Comment peut-on se procurer ? Les vendez-vous ? je ne trouve pas la rubrique "achat" du site !
Sans indiscrétion, de quelle ville ou département venez-vous pour la création de ce site.
Merci des réponses.
cdlt
Mon cher François, l'équipe est ravie de l'intérêt que tu portes à son travail mais sache que le RGMag est disponible gratuitement sur le site : rgmag.fr
Tu ne trouveras donc pas de rubrique achat.
Par contre, je suis heureuse de t'annoncer que tu peux gagner un exemplaire du dernier RGMag en envoyant une couverture de ton mag favori aux adresses que tu trouveras en bas de la page du sommaire.
Quelle bien étrange seconde question ! Si tu souhaites un rendez-vous galant, il va falloir faire un peu mieux. Pour te répondre, les membres sont éparpillés dans toute la France et dans quelques pays étrangers. Notamment la Suisse et le Japon.
Au plaisir.

Marti aka le cosplayer trilingue.

(son second mail étant donné que le 1er n'était qu'un lien et que je lui ai demandé de plus amples informations)
Bonjour. Merci pour vouz réponse.
Mon name est Marti Escageda, je sui mexicain. Je parle a peu Français. KOF '99 Real Life est mon video... Je fait Retro Jeux films, comme Double Dragon, Adventure Island et Street Fighter II
Tout mon films: El Gamer Cosplayer.com
I actually speak English and Spanish perfectly... I want Retro Gamers to get to know my movies,

they're not so well known, and I'm looking for getting the media interested, I think they're fairly good and that anyone who played arcades in the 80's and 90's would like them.
I contacted you with the hope to get you interested... It would be great if you'd like to talk about the movies in the web and the magazine, I think your readers will like them....
One thing about my movies is that anyone anywhere can watch them and have fun.
Thank you for your time and attention, until next time.
Au revoir.

Marti Escageda

Bravo à toi Marti, déjà, ton nom est plutôt classe et en plus on sent la passion dans tes vidéos qui fleurent bon les années '90.
Cela m'a rappelé les fans vid' que je pouvais voir dans les articles d'Animeland à la bonne époque. H me souffle qu'il serait aux anges si tu réalisais une vidéo sur la somptueuse série Mortal Kombat, tu sais ce qu'il te reste à faire à présent. Je t'embrasse car tu m'as bien fait rire avec tes vidéos.

Regardez le film : Les bons tuyaux sur lespartenaires.fr ou sur leur compte Dailymotion.

Riffard Olivier aka old gamer créatif

Bonjour à vous.
Tout d'abord félicitation pour votre mag. Fan de rétro gaming, à 31 ans la corde nostalgique n'est pas la plus compliqué à faire vibrer, je me permet de vous contacter pour vous proposer ma modeste expérience de "vieux gamer".
Je serai ravis de vous rencontrer pour parler de tout cela avec vous.
Sinon pour faire une bref présentation, je suis intermittent du spectacle.
Je travaille chez Europacorp comme régisseur post production. Je suis aussi réalisateur.
Voici d'ailler mon 1er court métrage : Les Bons Tuyaux.
A bientôt j'espère.
Merci à toi Olivier, de plus très bon court métrage. Ici, nous avons beaucoup aimé, c'est très pro, l'humour macabre est excellent. Sans parler de l'atmosphère qui est juste superbe.
Si jamais tu souhaites nous faire parvenir tes autres créations, tu es le bienvenu et si tu souhaites nous rejoindre, tu sais où nous écrire.

Miss D

Retrouvez les films de Marti sur son site : *elgamercosplayer.com*
Vous allez découvrir de nombreuses références à vos souvenirs de gamer et l'évolution de son travail.
On lui souhaite de continuer et longue vie.

PREVIEW

Hotline Miami

Arrivé il y a quelques mois sur PS3 et Vita, à l'heure où vous lirez ces lignes, Hotline Miami est très certainement l'un des jeux les plus inconvenants de ces dernières années. Subversif par son choix esthétique, dérangeant dans l'évolution de son scénario, le ton vous sera donné dès les premières secondes de jeux.

Avant de nous plonger dans les mécaniques du gameplay d'Hotline Miami, il serait bon de revenir sur le background de ce titre issu de la scène indépendante. Clairement inspiré du film Drive du réalisateur Nicolas Winding Refn, les deux gars, Jonatan Söderström et Dennis Wedin, à la tête d'Hotline Miami évoquent sans problème l'influence qu'a eu ce long métrage sur leur jeu.

Ce jeu se démarque de par son approche surréaliste de la violence qui grimpe crescendo au fil de la narration segmentée en chapitres évoquant une trame à la fois sordide et punitive.

En effet, lorsque vous vous trouverez au fond de cette allée crasse alors que vous débutez votre 1ère partie, une âme aussi sordide que ce lieu vous indiquera comment procéder pour exécuter sommairement du tout-venant. Votre initiation débutera alors que vous sentirez craquer le visage de votre adversaire désigné sous vos poings. Le malheureux, sans défense, s'écroulera sur le sol adossé au mur. Sonné, vous vous emploierez à réduire en bouillie sa boite crânienne contre le mur à l'aide d'un violent et puissant coup de talon. Vous vous délecterez d'autant plus lorsque vous prendrez possession de votre première arme : une bonne vieille batte. Alors que vous vous approcherez du second quidam ayant assisté à cette première exécution impuissant et paralysé, ce dernier attendra sa mise à mort sans vous lâcher du regard.

Un violent coup lui fermera les yeux pour toujours, soyez en certain.

Néanmoins, il vous reste un apprentissage, celui des armes à feu. C'est de cette manière que l'on vous conduira vers ce type de ressources faites d'acier. Un 3ème larron attendra que vous lui perforiez la cage thoracique avec un calibre de 12 dans une salle non loin.

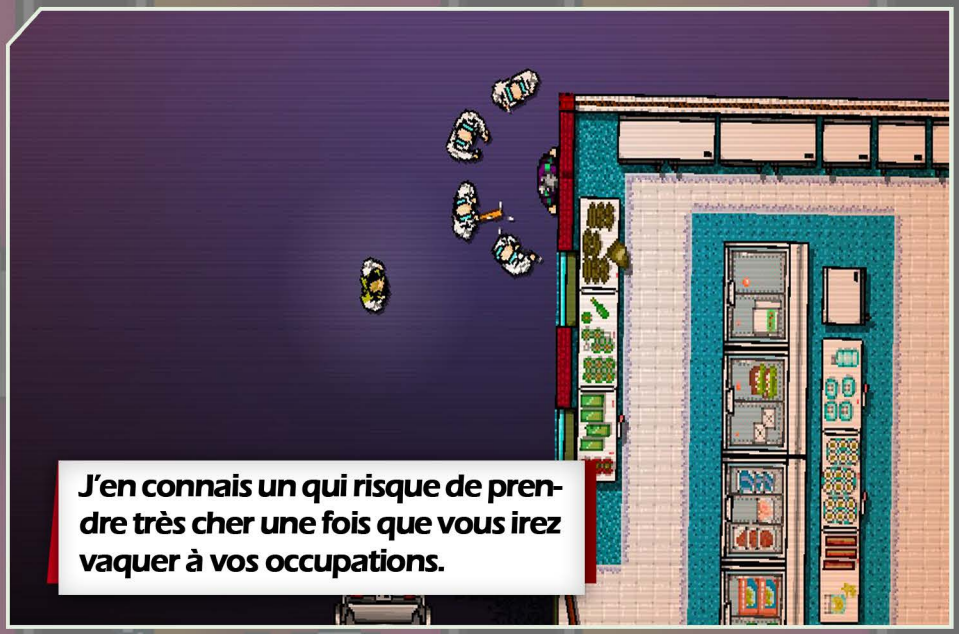
Anthropomorphe

Lorsque vous revêtirez ces masques, au-delà du fait que vous dissimulerez votre identité, vous gagnerez en aptitude. Que cela soit en vous octroyant divers bonus comme le fait de doubler votre rapidité, la possibilité de commencer armé, de pouvoir obtenir des chargeurs supplémentaires ou encore d'inverser les contrôles du joystick. Il faudra remercier le facétieux Nigel pour cette capacité qui réduira à néant vos habituelles prouesses meurtrières stylisées lorsque vous ne ferez plus qu'un avec ce dernier.

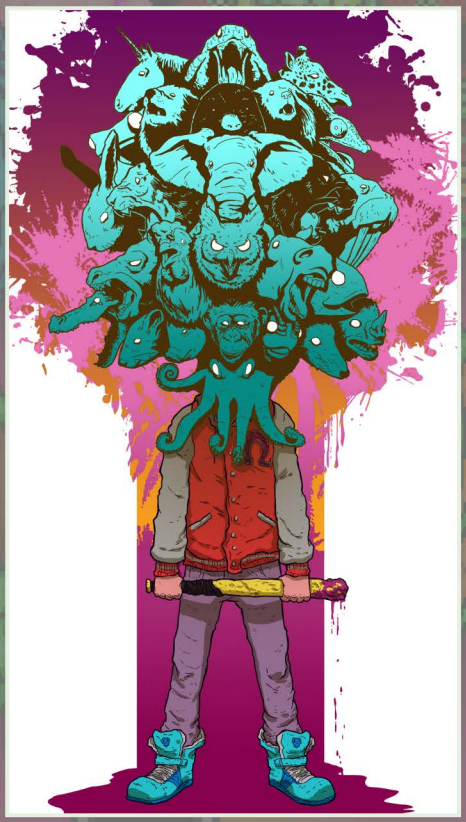
Phone Hom où une nouvelle manière d'appréhender le golf !

Dans Hotline Miami, il n'y a pas seulement que la violence d'exacerbée. En effet, tout est poussé à son paroxysme. Son aspect graphique l'est tout autant, choix volontairement porté sur l'apologie du Pixel Art. Ses éclairages industriels aux couleurs criardes, l'abus de langage nous fera parler de néons violacés et verdâtres, posent clairement une ambiance.

A la fois sale, hypnotique, décérébral et étouffant, le climat dans lequel nous plongeons figera le temps. Notre vie sera rythmée par le nombre de cadavres que nous laisserons jonchés sur le macadam et ces énigmatiques messages qui nous seront laissés sur notre répondeur ou lors d'échanges téléphoniques. Ce sera d'ailleurs ces derniers qui vous indiqueront quels lieux nettoyer. Ne vous imaginez pas que l'on vous incombera d'aller éradiquer toute vie à telle adresse. Ici, tout ce fait de manière suggestive, on joue sur les mots et chacun peut-y interpréter ce qu'il souhaite.



C'est ainsi que votre brutal périple commence suite à l'une de ces communications, le 3 avril 1989. Tout juste réveillé dans votre appart', qui se trouve plus être du squat pour les fervents des psychotropes et autres cames que de l'appart lambda. Vous déambulez machinalement dans votre salon, le voyant du répondeur est allumé, le message évoque une livraison pour vous, des cookies et une liste à lire attentivement. Le colis se trouve être à l'entrée, vous y dénichez un masque et des indications concernant votre cible et le lieu de largage de cette dernière. Comme aiguillon : « L'échec n'est pas une option. On te surveille. ». Affublé d'une veste de sport, qui se trouve être le seul détail vous identifiant, vous allez être amené à vous diriger vers une bouche de métro afin d'atteindre votre but. Il est temps à présent de se perdre dans les méandres sauvages de l'animal que vous allez devenir. Masqué, méconnaissable, rythmé par une musique vous



transcendant, vous arrivez à cette station. Un homme vous tourne le dos. L'occasion est trop belle car seule l'entrée vous sépare de lui. Un violent coup de porte et l'infâme se retrouve effondré. Sachant votre temps compté vous vous ruez sur lui afin de lui trancher la gorge avec la lame que vous octroie le masque de Dennis. Une fois cet ennemi inert, sans plus un souffle de vie, vous voyez votre seconde cible occupée dans les toilettes glaireuses de cette halte. Il faudra faire vite, vous vous élancez, le malheureux ne comprend pas ce qui se passe qu'il est déjà gisant sur le sol. Vous êtes vivant, les yeux rivés sur votre écran, le taux de dopamine à son maximum prêt à scruter chaque détail de la prochaine étape.

Vous avancez sans crainte, toute menace est écartée, vous le savez que trop bien, l'euphorie des premiers meurtres vous fait vous sentir invincible. Ils sont, à présent, au nombre de quatre à cet étage. Deux font leurs rondes et les deux autres attendent. Ils attendent leur mort sûrement, ils vont goûter à votre addiction au surin. Sa rapidité vous excite, au plus haut point, à voir ces pauvres crever de la sorte sur le bitume froid et poisseux. Un, deux, trois et le premier corps sans vie s'effondre, puis un second, le moment d'extase arrive, il en reste deux. Votre cible bloque le champ de vision de l'autre tandis qu'elle vous tourne le dos. Vous devez y aller, vous le savez, vous le sentez. C'est avec jubilation que vous vous abattez sur eux, les lacérant jusqu'à ce qu'ils se vident de leurs sang mais... Vous avez mal calculé votre coup, le piège se referme contre vous, il y en avait un cinquième. Sa lame s'enfonce en vous, vous déchirant les chairs, votre excitation décline en même temps que vous. Le prix de l'erreur est brutal, vous êtes mort, baignant dans votre sang mélangé à celui de vos victimes.

Ce genre de douche froide, vous allez y être confronté très souvent. Trop ? Non, jamais trop et cela, malgré l'outrance qui se dégage en tous points d'Hotline Miami. Un niveau de ce dernier est comme un fixe, une dose qu'il nous faut pour avancer dans ce trip qui, au fil

Armement

Il existe donc 3 types d'armes dans le monde d'hotline Miami. Les armes contondantes, à feu et de jet. Les premières sont nombreuses et vous permettront de laisser libre court à votre imagination pour briser, lacérer, fracasser vos assaillants que ce soit à l'aide de battes, matraques, couteaux, sabres, pieds de biches ou autres marteaux.

Certains ennemis seront insensibles à vos coups de battes, c'est avec du plomb qu'il faudra les achever. N'imaginez pas que vos simples flingues, uzis ou autres feront l'affaire.

Il faudra parfois user de fusils à pompes pour réellement être efficaces. Malheureusement, ces armes-là, bien qu'assez efficace se révèlent vraiment bruyantes si elles ne sont pas dotées de silencieux. C'est pour cela que vous trouverez des armes de jets ! Il n'y aura pas que votre lame que vous pourrez projeter, toute arme peut-être lancée mais elles ne seront pas toutes mortelles, à moins que vous portiez le masque adéquat.

des chapitres se dénudent sous nos yeux injectés de sang.
Avec sa vue rappelant à si méprendre un GTA sorti dans la fin des années '90, top down view pour reprendre tous les sites internet, Hotline Miami se révèle être un titre accrocheur, efficace et ultra jouable. Fusion entre l'hyper violence, le gore et des thèmes matures avec un gameplay de type Die&Retry, Hotline Miami se trouve être un titre accrocheur où seul votre manque de discernement ou de technicité vous laissera choir sur le parvis. Encore une fois, ce titre ne plaira pas à tout le monde et n'est pas à mettre entre toutes les mains. Certains bloqueront sur son style volontairement outrancier mais cela reste compréhensible. Néanmoins, à faire de la sorte, ça aura pour résultat de ne pas jouer à l'un des titres de l'année !
Je terminerai donc par ceci :
"I WAS BORN IN THE USA"

Mr H

Des passages de l'aventure vous sembleront anodins lorsque vous les vivrez. Sachez que dans Hotline Miami, rien n'est laissé au hasard. Vous l'apprendrez parfois à vos dépends en avançant dans cette sanglante fresque.

Il y a aussi des phases où il faudra jouer à l'équilibriste. Comme quoi, on ne fait pas que tuer !

PREVIEW

Redux : Dark Matters

Le Shoot'em Up est un art ancestral dans le monde du jeu vidéo. Au tout début, ce style était le plus demandé, le plus joué et le plus scoré. Aujourd'hui, le shoot'em up s'adresse à un public moindre, mais très exigeant. C'est justement ces joueurs qui ont financé le projet KickStarter d'un jeu prévu sur PC, et surtout sur Dreamcast : Redux : Dark Matters.

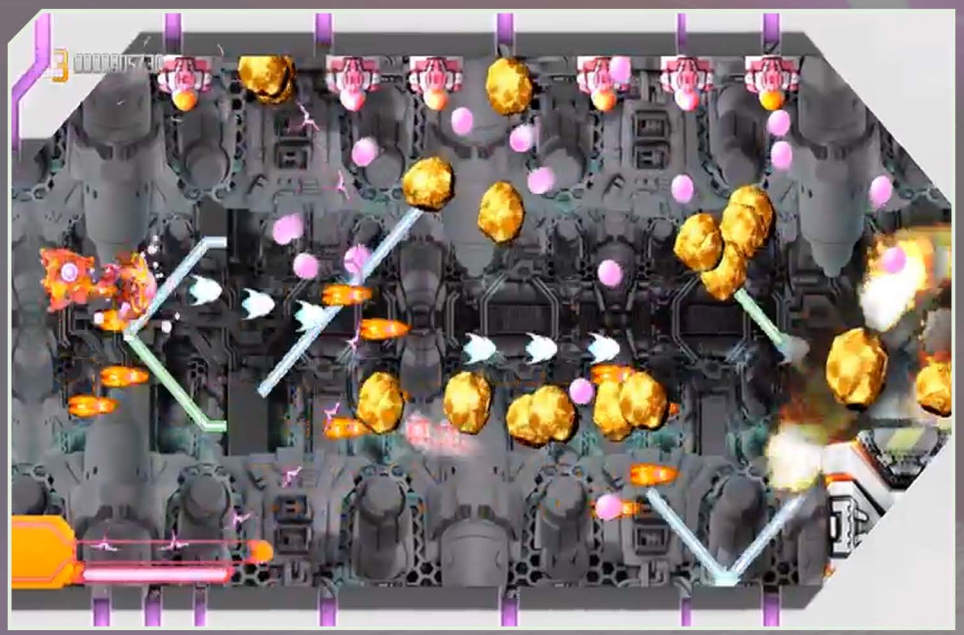
Grâce à un projet KickStarter amplement réussi, Hucast nous propose donc une suite à son premier Dux. L'enchaînement des dons pour le jeu a permis de financer un mode deux joueurs, mais aussi le développement de niveaux supplémentaires pour le bonheur de tous. Une démo fonctionnant sur PC fut même mise en ligne dernièrement, et c'est de cette dernière dont je vais vous parler.

Ce sont donc deux niveaux colorés que propose Hucast pour vendre son jeu. En s'attardant sur la configuration des contrôles, on remarque 5 boutons avec des fonctions diverses. Dans la démo, 2 semblent réellement utilisables, les autres attaques seraient alors réservées à la version finale.

En lançant le jeu, les graphismes fins et colorés sont attractifs et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. C'est un shoot'em up horizontal influencé par un incontournable de l'histoire des jeux vidéo : R-Type. Ce n'est donc pas un Danmaku, mais plutôt un jeu ou le placement est primordial. Comme dans R-Type, un module protège l'avant du vaisseau. Il est possible aussi de charger un super tir que l'on libère en lâchant le bouton de charge. Enfin, des bonus apparaissent permettant d'upgrader votre tir, mais aussi d'obtenir des missiles pour oxyder vos ennemis. Après ses deux niveaux, que peut-on conclure de ce jeu ? Et bien trois mots viennent à l'esprit : Beau, Classique et Efficace. En effet, Redux : Dark Matters

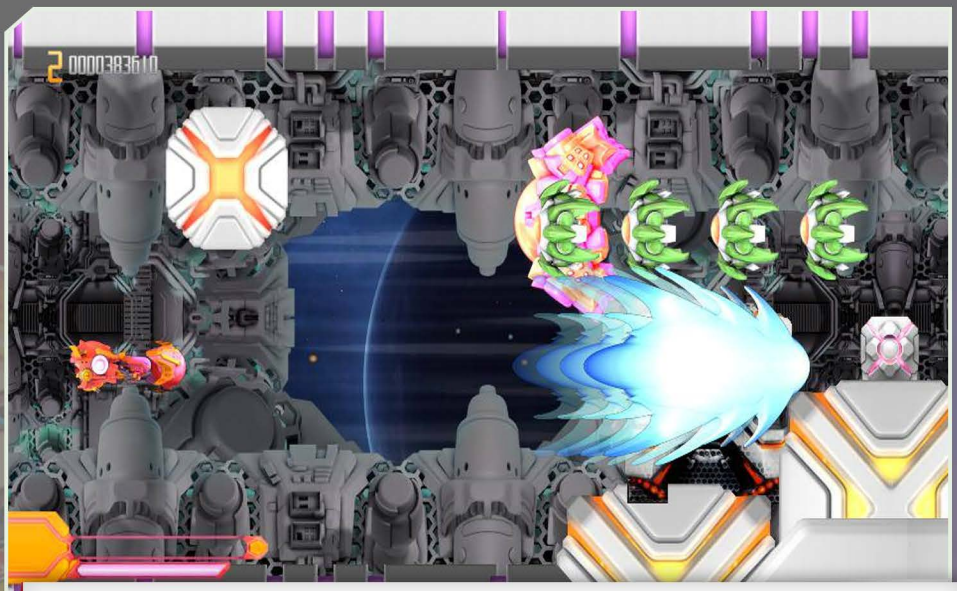
Hucast est connu pour avoir développé Dux, shoot'em up haut en couleur sur Dreamcast. Une version 1.5 vient d'ailleurs de sortir, corrigeant quelques bugs et ajoutant une difficulté plus abordable. Deux autres projets de shoot'em up sont prévus pour bientôt : Ghost Blade (shoot vertical) et celui décrit aujourd'hui : Redux : Dark Matters.

Les couleurs chatoyantes du titre sont vraiment agréables.

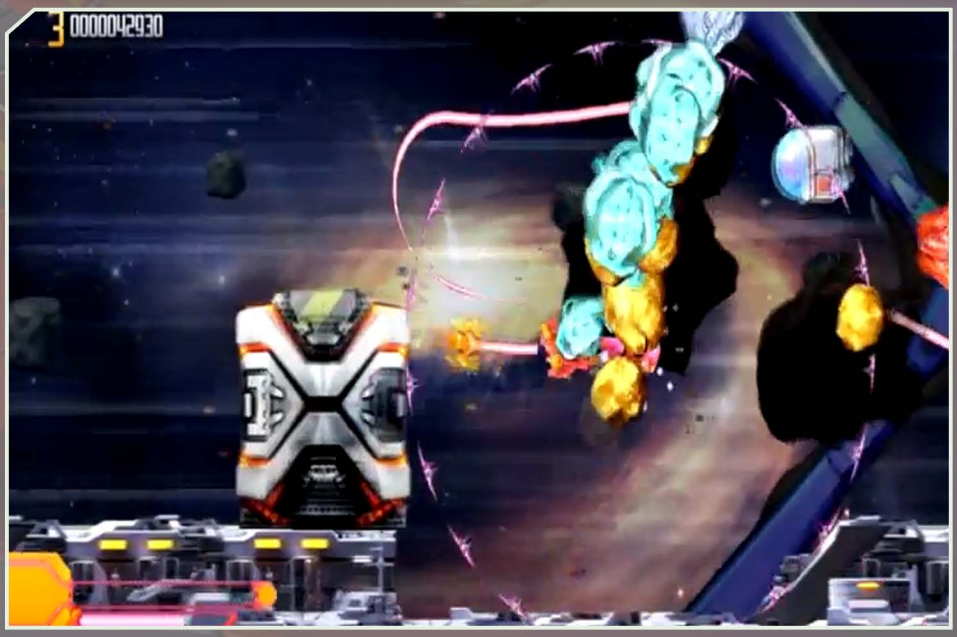


ne va pas révolutionner le genre du shoot'em up comme l'a fait un Ikaruga, un Dondonpachi, un Radiant Silvergun, ou encore un R-Type. Ce jeu d'Hucast est fait par des fans pour des fans, mais sans réelle prise de risque dans le gameplay.
Même le système de scoring est à priori simple : récupérer les tirs ennemis avec le module... Ce qui n'est pas un grand risque au sein du gameplay... Rappelons comme exemple l'un des systèmes de scoring de Radiant Silvergun : frôler les vaisseaux et tirs ennemis...
Redux : Darl Matters sera un bon jeu, sans aucun doute ! En plus, il sortira sur la bien aimée Dreamcast.
Maintenant, est ce que le jeu restera dans la mémoire des joueurs dans 10 ans ? Rien n'est moins sûr... Mais attendons la version finale que RetroGeek décortiquera, promis !

Elpianisterio



Vous trouverez de nombreuses références aux différents classiques du Shoot them up avec Redux. Un vrai plaisir et régale pour les yeux.



Il n'y a pas que des vaisseaux des plus agréables dans Redux Dark Matters.

PREVIEW

Tower of Heaven

Il y a des titres auxquels on ne prête aucune attention car il s'agit simplement de jeux flash. Parfois il arrive que l'on fasse des exceptions et il s'avère que ce soit une bonne chose. C'est ainsi que j'ai pu découvrir ce titre : Tower of Heaven, un jeu de plates-formes addictif et pensé de manière assez intéressante.

Tout d'abord Tower of Heaven dispose d'une charte graphique qui vous rappellera aisément vos souvenirs sur Game Boy. C'est plutôt détaillé et joli à regarder. L'animation, quant à elle, est des plus fluides. Ce qui s'avère être un vrai régal pour nos yeux.

Dans ce jeu, vous allez donc incarner un personnage anonyme qui va devoir gravir une tour. Mission simple si ce n'est que le Dieu du coin en a décidé autrement. En effet, ce dernier dans sa grande bonté va instaurer des règles au fur et à mesure des niveaux.

C'est avec cette mécanique de jeu que le gameplay va s'articuler et se créer. Les premiers niveaux s'enchaineront sans trop de casse avant que les lois de cette tour ne deviennent plus compliquées. Je ne l'ai pas encore évoqué mais si vous enfreignez ne serait-ce que l'une des lois dictatoriales de cette divinité despotique la sentence sera sommaire : la mort !

C'est ainsi que vous vous retrouverez dans l'impossibilité de marcher vers la gauche, qu'il vous sera interdit de toucher les blocs colorés, que l'interaction avec toute forme de vie entrainera votre mort (faunes et flores présentes dans le niveau) entre autres. C'est avec l'autocratie règnant en ces lieux que vous devrez progresser et cela, malgré les règles du propriétaire tyrannique en place.

Hormis le code instauré, vous passerez également à trépas si jamais vous tombez malheureusement dans les pièges des différents levels.

Entre les pics acérés sur lesquels s'empaler, les plates-formes qui prennent un malin plaisir à disparaître, les lames amovibles montées sur bras mécaniques pour vous faucher les pattes ou la tête, vous aurez de quoi faire pour

Askiisoft est un collectif de développeurs indépendants qui cherchent avant tout à sortir des jeux de qualité. Tower of Heaven est le 1er titre mais ces gars planchent déjà sur un autre titre dont voici le 1er screen.

Comme vous pouvez le voir, cette chère divinité semble vous apprécier.

tenter de sortir en vie de ces traquenards. Avec un titre comme Tower of Heaven, nous sommes clairement dans un style Try and Die totalement assumé, il faudra jouer des flèches directionnelles comme un dieu pour réussir à déjouer les lois de votre ami tout puissant. Par contre, pas question de pestiférer envers la jouabilité si vous crevez car cette dernière est parfaite. Sachez d'ailleurs que même les réfractaires du clavier prendront plaisir à survivre dans cette tour où le pixel près n'a jamais aussi bien porté son nom.

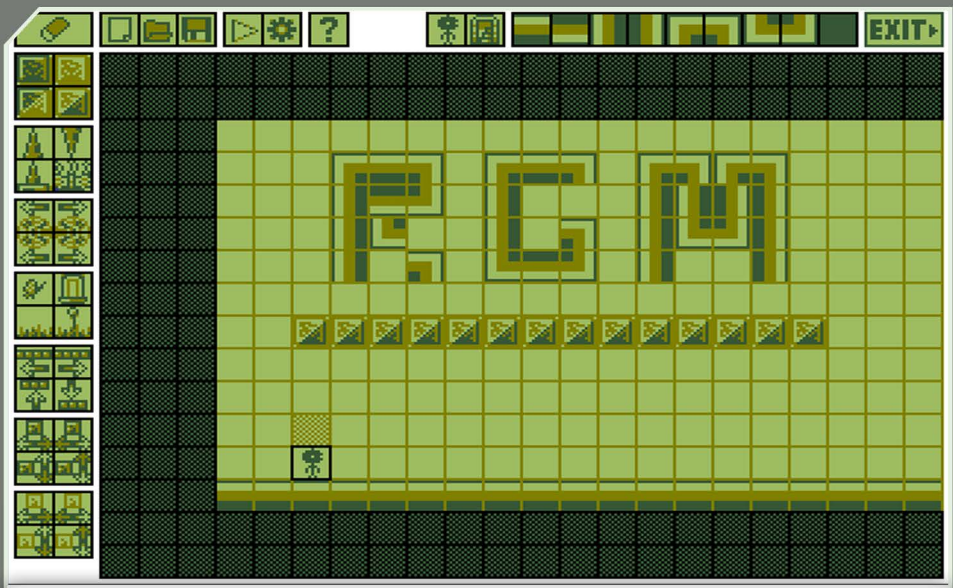
Il va falloir s'entraîner et apprendre à connaître les niveaux par cœur si l'on souhaite, d'une part terminer ce jeu et d'autre part améliorer ses propres temps. En effet, une fois les crédits passés, vous aurez accès à un éditeur de niveaux et au mode speed run. Le 1er vous permettra de composer vos propres levels comme son nom l'indique et vous laissera libre de proposer des mondes aussi tortueux que difficiles. Tandis qu'avec le second mode, vous devrez re-torcher une nouvelle fois le jeu en faisant preuve d'une maîtrise et d'une dextérité accrues. Pour vous accompagner lors de votre périple, vous aurez le droit aux compositions de Flashygoodness qui s'est déjà illustré dans le film animé A cake for Cherry ou encore dans le freeware Grid Defender 2.

Très typé chiptune, les différentes pistes de Tower of Heaven sont entraînantes et donneront du rythme à vos déplacements.

Comme l'auteur le dit lui-même, il a utilisé entre autre le plugin Magical 8bit afin de produire des sonorités d'autrefois avec la qualité de son d'aujourd'hui.

Vous l'aurez compris, Tower of Heaven est une réussite qui, en plus de proposer une rejouabilté des plus agréables compte tenu de son style et son habillage graphique, est tout simplement gratuit. Il ne vous reste plus qu'à aller y jouer sur : **www.towerofheaven.com**

Mr H



Le fameux éditeur de niveaux ! Ce dernier se révèlera à vous lorsque vous aurez bouclé une première fois Tower of Heaven. Néanmoins, ne vous attendez pas à avoir découvert tous les jeux avec ce dernier, il existe trois secrets qu'il faudra découvrir dans cette tour.

Voici le nouveau visage de l'écran de titre après avoir terminé le jeu.

PREVIEW

Evoland

Imaginez-vous en train de voyager à travers l'histoire du RPG. Vous passeriez d'un univers en 4 nuances de gris jusqu'à un nouveau monde dont il faudrait en sauver les couleurs. De Mystic Quest à Diablo III, tout en passant par Zelda III et FFVII, Evoland, RPG indépendant s'il en est, vous offre justement cette possibilité. Retour vers le futur...

Evoland est un RPG très particulier dans son concept ainsi que dans son élaboration puisqu'il a été originellement créé en une trentaine d'heures, tout au plus, lors de la 24ième édition du Ludum Dare. Le Ludum Dare est une compétition où de nombreux concepteurs de jeux ont tout juste un week-end pour fabriquer un soft de toute pièce qui correspond à un thème donné par l'assemblée.

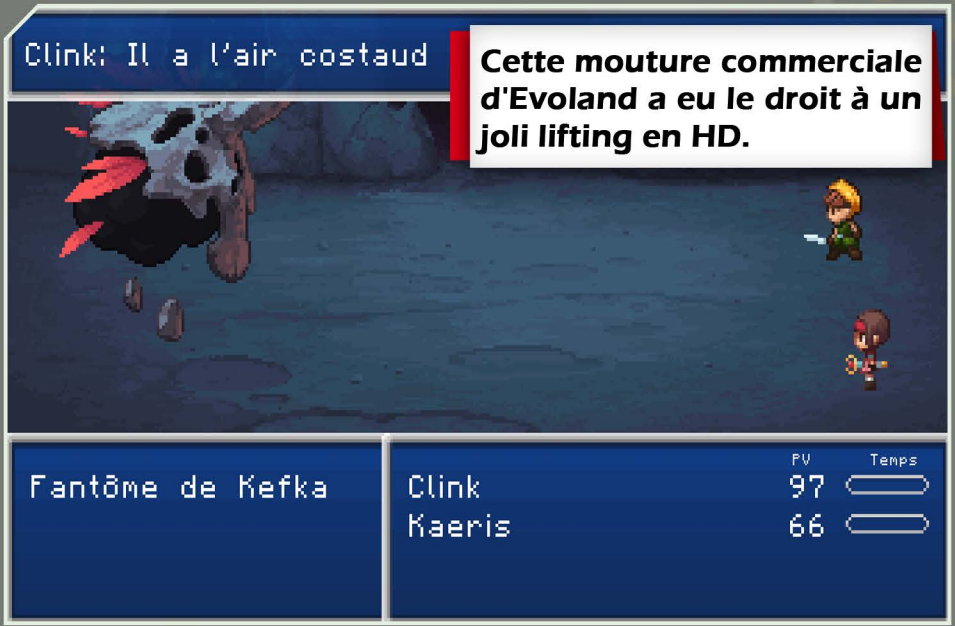
Grand gagnant du thème « évolution », Evoland a eu le droit à une sortie Steam updatée, et c'est de cette version dont on va parler plus en détail.

Le principe du jeu est simple et pourtant original. Votre personnage va voyager à travers toute l'histoire du RPG, depuis ses fondements de l'ère 8 bits jusqu'à ses heures contemporaines. Vous comprendrez très vite que l'évolution est le thème central du jeu et celle-ci s'affirme par de nombreux artifices. L'évolution se fera avant tout graphiquement.

Vous passerez progressivement d'un monde en 2D avec quatre nuances de gris à un monde en 16 couleurs, puis 264, puis vous aurez droit au Mode 7 qui a fait la gloire de la SNES jusqu'à de la 3D précalculée pour enfin finir sur de la full 3D. Outre ce plaisir de voyager à travers les âges, Evoland vous propose également d'avancer plus dans les méandres fonctionnels des RPG de légende.

En effet, d'abord très limités, vos mouvements iront de pouvoir se déplacer qu'à droite, à pouvoir se déplacer à gauche, à la verticale, en diagonale, jusqu'à finir par être libre de ses mouvements. Aussi les systèmes de combats passeront par toutes les modes. D'abord empruntant ses lettres de noblesse à un Zelda, Evoland tapera ensuite dans du Final Fantasy avec ses combats en ATB jusqu'à finir sur du gros Hack'n'Slash à la Diablo. Varié s'il en est, Evoland se meurt

Evoland est téléchargeable sur Steam au prix de 9,95$. Certains penseront que c'est un prix très honorable, d'autres que c'est un peu cher pour un jeu au coût de développement réduit et dont la durée de vie ne dépasse que très difficilement les six heures. On vous invite quand même à découvrir ce soft à l'idée si croustillante.



Cette mouture commerciale d'Evoland a eu le droit à un joli lifting en HD.

malheureusement très vite. Chaque ajout de gameplay ou technique s'obtient à l'aide de coffres qui sont disséminés tout au long de votre quête. Un système addictif qui donne envie au joueur d'avancer toujours plus loin dans l'aventure... Mais qui limite également l'intérêt d'Evoland. En effet, le joueur se retrouve malgré lui emprisonné dans cette spirale de la nouveauté. On attend chaque innovation avec impatience mais après une simple heure de jeu, celles-ci se font plus rares et très vite le joueur se lasse. En effet, hormis son idée directrice, Evoland ne tient pas la route en tant que RPG pur et dur. Ce n'est qu'un historique très agréable à parcourir, certes, mais qui souffre de son principal attrait ainsi que des mêmes défauts que les jeux dont il s'inspire, sans ce côté accrocheur que peuvent apporter les puzzles d'une Zelda ou le scénario d'un ancien FF. L'histoire du jeu n'est qu'une excuse dont on ne se préoccupe guère, une fois toutes les évolutions passées, on s'ennuie très vite.

Très rigide également dans sa prise en main (la première version ne supportait pas le pad), Evoland jouit quand même de sacrées qualités telles que l'aspect graphique forcément énormément varié mais également sonore. Que ce soit les musiques, bien représentatives de ce qui se faisait de mieux dans les RPG (on retrouve des thèmes qui vous rappelleront foncièrement un Zelda III, un FF6 ou un FF7) ou les effets sonores qui vous emplissent de nostalgie.

La nostalgie, c'est d'ailleurs le point central d'Evoland. Nul doute que la personne très peu cultivée en matière de RPG old school ne pourrait trouver que peu d'intérêt dans ce jeu. Les autres par contre, se délecteront avec plaisir de retraverser les âges qui les ont fait rêver et de profiter de l'humour sous-jacent qui parsème toute l'aventure d'Evoland. De toutes façons, un jeu indépendant à l'idée originale, agréable à jouer et bien pensé, pourquoi s'en priver ?

Prout

Evoland voit sa principale force dans les premières minutes de jeu avec l'évolution de sa palette graphique. Une évolution que le joueur saura apprécier à sa juste valeur et bien représentative de l'histoire de tous les RPG tels qu'on a appris à les aimer, de leurs premiers pas dans l'industrie du jv jusqu'à aujourd'hui.

Oui, oui, vous jouez bien à Evoland, pas à un autre soft.

PREVIEW

Lije

Découvert sur un stand de développeurs indépendants rennais durant le Stunfest, Lije est un jeu de rôle 2D en développement. Une première démo est néanmoins téléchargeable sur PC à cette adresse : http://rufflerim.com/lije/

Ce qu'il faut savoir avec cette démo, c'est qu'il ne s'agit clairement pas d'une version définitive et que des mises à jour assez régulières sortent pour corriger ou améliorer le soft de Rufflerim.

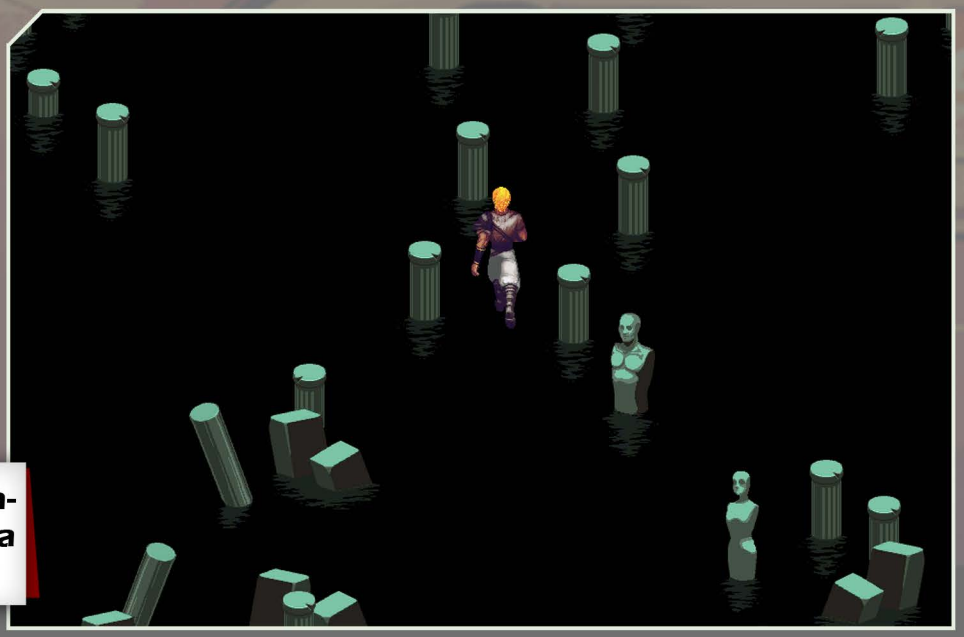
Lije se trouve donc être le nom de la protagoniste principale, il s'agit d'une vagabonde à la recherche des quatre feuillets manquants d'un antique ouvrage de héraldique. Ouvrage qui se trouve être recherché par bon nombre.

Avec cette démo, vous disposerez de deux parties vous permettant de découvrir quelques personnages du monde de Lije. Vous commencerez en dirigeant Hannor aussi bourrin que cru et son équipier, lui, raffiné et élégant.

Une équipe totalement antagoniste qui aura pour effet d'offrir des dialogues et des moments assez farfelus qui ne seront pas au goût de tous. En effet, les propos grivois d'Hannor sont assez fréquents et ne font pas l'unanimité dans notre rédaction. C'est aussi son style graphique qui, à son tour, n'a pas plus à tout le monde. Si les décors de Lije disposent d'un charme propre et d'une palette de couleurs assez remarquable pour offrir au joueur une atmosphère des plus oniriques, ça sera certainement la rigidité des animations, et la manière dont sont implémentés les différents PNJ qui ne plairont peut-être pas. Il faut par contre noter le travail assez important sur le chara-design. Ce dernier est remarquable et les différents héros disposent d'une aura et d'un style certain !

Comme tout bon RPG, Lije dispose lui aussi de son système de combat. Ce dernier fonctionne par un système de combinaisons de touches permettant à nos héros d'avoir recours à la magie ou à des techniques spécifiques. Bien que pas très intuitif au 1er abord, ce système se révèle être assez dynamique pour

Rufflerim est une coopérative comme l'indique leur site.
Ce dernier aura pour but de présenter leurs différents projets, Lije en est l'un d'eux. Vous allez pouvoir les retrouver sur le site : http://rufflerim.com/
Vous pouvez d'aillleurs les rejoindre si le coeur vous en dit, n'hésitez pas !



Il existe une véritable identité visuelle pour ce titre. Ça n'en fait aucun doute.

proposer des joutes remarquables. Nous attendons donc la version finale pour voir les réelles possibilités qu'a à nous offrir ce procédé. Cette 1ère partie pose les bases du titre mettant l'accent sur la comédie et l'humour. Vous y ferez aussi vos débuts de guerriers en usant de vos armes sur les ennemis.

Cette approche ne plaira peut-être pas à tous, du fait du personnage choisi, je note, pour ce qui me concerne, un clin d'œil voulu ou non à MGS avec un passage sous un tonneau et la manière très propre d'Hannor de régler certains problèmes. Hannor est pour moi génial, ses réactions sont assez rafraîchissantes et différentes de la redondance que l'on trouve avec des profils trop communs dans les RPG. J'ai été conquis par ce jeu et la seconde partie, elle, est plus mature, et pose dans la lumière le personnage de Lije, je vous laisse donc découvrir par vous-même cette partie de l'histoire.

Encore à ses balbutiements, le titre de Rufflerim offre de très belles promesses, mais n'est pas exempt de défauts. Il compte encore de nombreux bugs (visiblement corrigés via une MAJ). Sans être magnifique, il dispose d'un charme certain et d'une identité propre. Nous suivrons l'avancée du projet avec intérêt.

Un soin tout particulier a été apporté au chara-design de Lije.

Nous terminerons donc par quelques questions posées aux membres en charge du développement de Lije, à savoir, Gwen Houzelot (chara-design, direction artistique), Bertrand Toupet (musique) et Gaëtan Blaise-Cazalet (coordinateur, designer, programmeur).

RGM : Comment est né votre projet ?

Gaëtan : C'est un peu compliqué. Le projet est né il y a longtemps, en 2006, d'un scénario écrit à trois (Yoan, moi, et Alice, qui n'est plus dans l'équipe) sur le coin d'une table pendant un cours ennuyeux. Nous nous sommes rendus compte qu'il s'agissait d'un scénario adaptable en jeu vidéo, et Bertrand, un ami musicien qui passait de temps en temps chez moi a proposé d'en faire la musique.

Je passe les détails, mais en gros, ses musiques nous ont inspiré l'esprit du jeu, et j'ai commencé à en faire une petite démo rpg-maker, de temps à autres. En 2008, nous avons décidé de nous mettre à quatre (Yoan, William un ami graphiste, Bertrand et moi) pour participer au concours de jeux rpg-maker, Les Alex d'or. Nous avons travaillé jours et nuits pendant 1 mois pour sortir 2h30 de jeu. Un jeu mal fagoté, qui ramait, avec des graphismes ripés et un gameplay anarchique, mais un jeu qui avait sa touche propre, à nos yeux, et à ceux des gens qui l'avaient testé. Accessoirement, je me suis rendu compte que j'adorais créer des jeux vidéo.

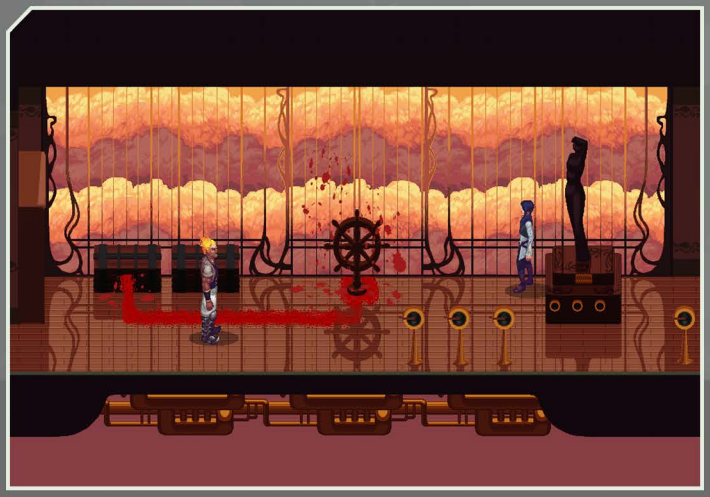
Le jeu a globalement plu, et des gens nous ont rejoints. Beaucoup trop. Entre 2008 et 2009, j'ai dû accomplir toutes les erreurs possibles quand on essaye de gérer un projet de jeu vidéo naissant. Fin 2009, le projet avait explosé en vol.

En 2010, le début de la vie professionnelle aidant, nous décidons de restreindre drastiquement l'équipe, de revoir notre organisation et de reprendre le projet sérieusement depuis le début. Nous partons sur la technologie Xna pour faire tourner le jeu. Fin 2010, dans une espèce de miracle forumique, une graphiste extrêmement compétente (et professionnelle du jeu vidéo), qui avait bien aimé la démo de 2008, nous rejoint pour créer les personnages, et fait rentrer un autre graphiste extrêmement compétent, lui amateur, pour travailler sur les décors. C'était Gwen et Pierre. C'est en mars 2011 que commence la véritable création du jeu. L'équipe n'a pas bougé depuis.

RGM : Que vous reste-il à faire pour terminer le titre ? Une date de sortie peut-être ?

Gwen : Beaucoup trop de choses ! Quelque part, le jeu n'en est encore qu'à ses balbutiements, et le projet sous sa mouture actuelle n'a débuté qu'assez récemment.

Même ainsi, avec un noyau d'équipe solide et une ligne directrice assez claire, ça fait déjà quelques années que le projet a démarré (3 ans depuis que je suis arrivée dessus) mais c'est clairement le début qui prend le plus de temps, au moins côté persos ; y a beaucoup d'anims cruciales à faire dès le début, c'est-à-dire toutes les anims des persos principaux, sans compter évidemment le fait de définir leur design.
Il faut aussi définir la direction artistique et quand on ne peut pas critiquer et échanger sur le tas, discuter des retouches, la moindre chose peut faire perdre beaucoup de temps (et puis, personne n'a les mêmes réglages d'écran...).
Bertrand : Pour ma part équilibrer les musiques et ajouter plein de petits sons et de petites mélodies pour approfondir le sound design. Une date ? Non ça risque pas.
Gaëtan : Il reste beaucoup de choses à faire pour terminer le titre, sachant qu'il s'agit d'un rpg en plusieurs épisodes.
Dans un premier temps, nous souhaitons réaliser une démo gratuite et de qualité professionnelle, contenant un tiers du premier épisode. Nous avions défini 2013 comme date de sortie, et depuis, nous avons dû affronter des problématiques importantes. Donc fin 2013 ou 2014 :)
RGM : Avez-vous rencontré quelques difficultés ?
Gwen : Concilier emploi et projet, sans trop déborder pour aussi garder une vie sociale, mais aussi la distance entre chaque personne, qui fait qu'on ne travaille pas vraiment ensemble et que parfois les mots écrits peuvent être surinterprétés.
De même qu'il est compliqué de proposer des retouches visuelles par écran interposé, il est presque impossible de critiquer des musiques en faisant des "ta ta ta" par écrit :)
Bertrand : Sans arrêt. D'abord parce qu'il me faut sans cesse améliorer mon rendu sonore et la justesse des partitions.
Ca a donc pour effet de revenir régulièrement sur toutes les musiques du jeu.
Ensuite parce qu'en étant assez loin les uns des autres c'est moins facile de savoir ce que cherche le GD et ça rend moins facile la cohérence artistique.
Gaëtan : On peut dire ça :) On rencontre une difficulté toutes les deux ou trois semaines, et une grosse difficulté, une qui prend plusieurs mois à résoudre, tous les trois ou six mois. On crée un jeu vidéo de A à Z, et on apprend à le créer en même temps qu'on le crée. On se mange régulièrement des murs, ça génère parfois des tensions dans l'équipe, renforcées par l'éloignement, mais tout le monde y met du sien, on serre les dents et on résout le problème.
RGM : Quel est ce dont vous êtes le plus fier avec Lije ?
Gwen : Les persos B)
Bertrand : Justement le fait que jusqu'à présent, aucune de ces difficultés n'ait été insurmontable et que l'on abat les obstacles les uns après les autres. C'est très gratifiant de travailler avec des gens intelligents et passionnés et de voir une réponse intelligente à chaque problème qu'on rencontre. C'est quelque chose d'assez rare en entreprise. Sinon plus personnellement je suis assez content de voir que globalement mes musiques sont appréciées et participent bien à l'esprit du jeu.
Gaëtan : Ce dont je suis le plus fier, c'est de l'équipe. C'est juste génial de bosser avec des gens aussi engagés, compétents, inspirés et héroïques. Mais je suppose que c'est pas ce qui intéresse les joueurs.
Disons que je suis fier de l'esprit du jeu, qui me semble si ce n'est unique, au moins original, et travaillé en profondeur dans tous ses aspects : design, graphisme, musique ou scénario. Alors c'est pas forcément le plus flagrant dans les démos actuellement en ligne, qui sont un peu vieilles, et il y a encore énor-



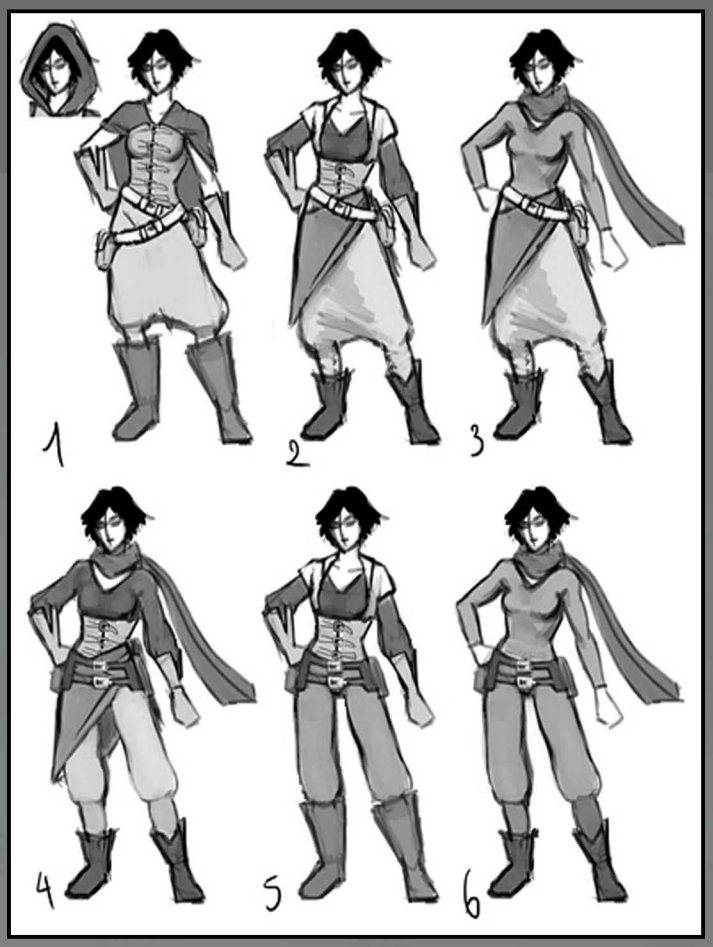
mément de choses à améliorer, mais la plupart des joueurs que nous avons rencontrés lors de divers salons, quel que soit leur âge, nous rapportent qu'ils sont contents de jouer à un jeu non standard. Y'en a même qui veulent l'acheter !

RGM : Un mot pour la fin ?

Gwen : Je suis toujours un peu gênée de parler du projet, tant j'ai l'impression qu'il en est encore à ses débuts et qu'il y a un paquet de trucs dont je ne suis pas satisfaite. Du coup, je n'ose pas en parler autour de moi, et les gens qui savent que je travaille dessus pensent qu'il n'avance pas. Mais même si je n'ai pu assister à aucun des festivals auxquels Lije était présenté (vu que je vis à Montréal), je sais que les retours étaient plutôt bons ce qui est très motivant !

Gaëtan : Comme le dit Gwen, il n'est pas évident de parler d'un projet en cours de création. Plus que n'importe qui, nous avons conscience des faiblesses actuelles de Lije, des difficultés qui restent à affronter, et plus que n'importe qui nous savons ce que nous voulons y mettre de chouette et de beau, et nous luttons pour y parvenir.

Nous ne sommes qu'une équipe de petits jeunes qui cherchons, avec une ambition un peu débordante, à réaliser notre premier projet indé. Mais nous sommes sérieux et nous avons de fortes exigences de qualité, je pense que c'est ce qui nous permettra de mettre entre les mains des joueurs un bon jeu.



PREVIEW

Final Fantasy VIII&IX

Et si une surprise de taille attendait tous les fans de Final Fantasy sur un des stands de la future Japan Expo ? Après avoir proposé l'année dernière un magnifique ouvrage sur Final Fantasy VII, Pix n'Love semble bien décidé cette année à réitérer l'expérience avec non pas un, mais deux autres livres, consacrés respectivement à Final Fantasy VIII&IX.

Sous la direction de Mehdi El Kanafi et Nicolas Courcier, cette collection d'ouvrages vous invite une fois de plus à réfléchir et à vous réapproprier ces trois grands noms du « Japan RPG » que sont FFVII, FVIII et FFIX, grâce au long travail de documentation entrepris par les différents auteurs de Pix n'Love. Si le premier présente un point de vue centré sur un seul et unique auteur (celui de Remi Lopez), l'ouvrage concernant FFIX privilégie lui un regard « pluriel », croisant les regards de Fabien Mellado, Raphaël Lucas, Nicolas Courcier ou encore Medhi El Kanafi, pour décrypter l'univers et la création du jeu.

Ces approches et ces auteurs différents, ne sauraient toutefois faire fi d'une étonnante cohérence et continuité entre ces trois ouvrages.

Une simple lecture de la table des matières suffit en effet à rendre compte du soin tout particulier que ces trois projets accordent au développement et à la réception du jeu, à l'histoire et à ses secrets, aux systèmes de jeu et à leurs sources d'inspiration. Le tout est bien entendu soutenu par une posture à la fois critique et réflexive. Notons enfin dans cette collection une réelle volonté d'inscrire ces « FF » dans le prolongement direct de la série, de rompre avec les idées reçues sur leur création ou leur réalisation, de mettre en parallèle l'épopée « FF » sur PSX avec le reste de la série, et de proposer un savoir quasi « encyclopédique » sur la série phare de Hironobu Sakaguchi. Une expérience riche donc, à la fois littéraire et ludique qui renouvelle le regard que nous portions jusque-là sur ces jeux, qui plus de quinze après, continuent indiscutablement à nous émerveiller...

Odallem

À l'heure où vous lirez ses lignes, il sera probablement trop tard (bien que nous l'avions annoncé sur notre page Facebook) mais vous aviez la possibilité de gagner les ouvrages de cette collection sur retro-playing.com. Pour cela, il vous suffisait d'envoyer un dessin de votre personnage préféré issu de l'univers du jeu avant le 30 Juin. Belle initiative.

RETRO PLAYING
PARCE QUE C'ETAIT MIEUX AVANT

MO5.COM

Préserver, Explorer, Rejouer

GROS PLAN SUR 3HitCombo

Chaque année nous essayons de vous faire un compte rendu assez détaillé du Stunfest. Jusque-là, rien d'inhabituel, car à mon sens il est normal d'être au Stunfest si l'on est un minimum passionné par le jeu vidéo.
Le Stunfest, c'est la vie mais c'est surtout 3HitCombo et c'est avec cet article que nous souhaitons leur rendre hommage.

Avant d'être l'organisatrice du best fest ever, l'association 3HitCombo s'occupait (et s'occupe toujours d'ailleurs) de Ranking à la maison de quartier La Touche à Rennes. Ces derniers avaient pour but de créer une cohésion entre les fans de jeux d'arcades et les joueurs de jeux de combat à l'image de Street Fighter pour ne citer que ce dernier. Ce rendez-vous mensuel permettait de dresser un classement des divers joueurs qui en profitaient aussi pour se rencontrer et ainsi progresser ou encore tisser des liens.
Cette activité historique fera qu'en 2005, date clé pour l'association, 3Hit mettra sur pied un event au doux nom de Stunfest !
Avant d'être ce festival d'envergure que nous connaissons, ce 1er Stunfest avait rassemblé une centaine de joueurs autours de différents tournois et de jeux musicaux.
Ce festival met l'accent sur la convivialité et les tournois locaux étant donné que vous ne trouverez pas de stands de revendeurs. En effet, ces derniers sont remplacé par des asso' souhaitant promouvoir selon leurs penchants, leur passion du jeu vidéo.

2009 sera l'année de la gloire. Avec 2000 visiteurs et des compétiteurs issus des différents coins du globe, le spectacle se fait incroyable et le public est conquis. Le tournoi s'inscrit comme un rendez à ne pas rater pour les gamers et amorce un sacré virage pour l'évolution du Festival.

Les rankings de 3HitCombo, un rendez-vous mensuel qui vous permettra de progresser.

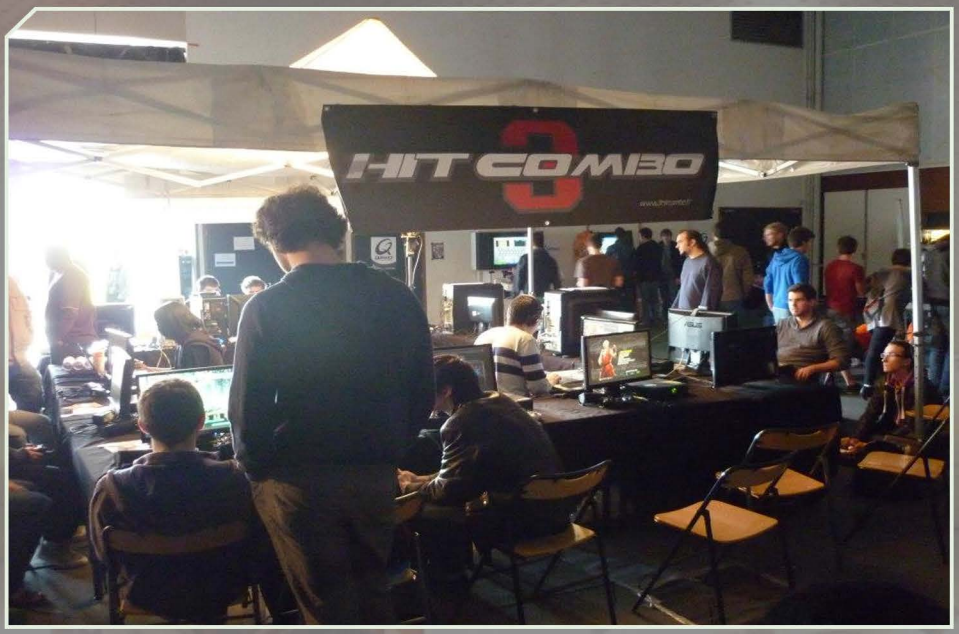
N'imaginez pas que l'association 3Hit se limite qu'à ces activités. En effet, cette dernière cherche à promouvoir le jeu vidéo par le biais d'animations, de soirées ou encore d'expositions. En parlant d'expo', l'asso' avait créé des meubles à l'effigie des fameux blocs du puzzle game Tetris.

Ces formes géométriques renferment également des vestiges du passé à nos jours issus du monde vidéoludique. L'exposition à voir et à jouer ! Néanmoins, l'équipe vous briefera sur les différents jeux et consoles ainsi que leur impact dans cet univers fait de pixels.

Les activités dans lesquelles berce 3HitCombo sont légions et vont toujours dans un unique sens : le développement et la promotion du divertissement lié au jeu vidéo. Ce qu'il faut savoir, c'est que tous les membres sont bénévoles, l'association n'a aucun but lucratif et fait en sorte de proposer des tarifs plus qu'accessibles. Notez que cette dernière est en recherche perpétuelle de nouveaux bénévoles afin de participer à leurs différents pôles d'activités. Que ça soit pour le stunfest ou leurs ranking, l'asso' a besoin de vous pour grandir et se développer.

Vous l'aurez donc compris, cette association rennaise fait en sorte de proposer différentes animations tout au long de l'année afin d'offrir au public et à ses adhérents, un lieu de compétition entre joueurs et d'élargir l'utilisation du jeu vidéo à différents usages.

Vous souhaitez soutenir 3HitCombo et partager cette incroyable aventure avec eux et de nombreux passionnés ? Une seule adresse pour cela : **3hitcombo.fr/contact/**



L'expo « jeux, vous, nous » lors du « Super Players » de l'Apark 2.0 aura vu la réalisation de ces cubes appelés Tetriminos.

GROS PLAN SUR NES BLOG

Il était impossible de faire le tour du Stunfest sans tomber sur les mecs de Nesblog tant ces derniers étaient présents !
Ce papier ne va pas revenir sur l'actualité brûlante du collectif ou évoquer la déclaration d'amour d'Hedge et sa vidéo FAQ n°1 emplie de «la vérité sincère du cœur » car comme le dit ce poète des cités : "action-réaction !"

Revenons donc sur un Nesblog très présent durant ce Stunfest ! En effet, l'équipe était non seulement sur le festival pour animer les super plays mais Dorian, Karim ou encore Cœur de Vandale évoquaient et partageaient leurs impressions sur les différents thèmes évoqués, lors des différentes conférences, comme par exemple celle sur le « Narrative design ». Pour le Stunfest, nous avons eu le droit également à un bout de projection du « tournoi des légendes » réalisé par Usul et ses potes en compagnie de Wolmar. A titre indicatif, ce dernier, c'est un peu l'un des meilleurs Dhalsim sur la scène de Street 2X. Durant ce reportage, divisé en 4 épisodes, vous allez découvrir le parcours de ce joueur ainsi que les coulisses du tournoi de Super Street Fighter II X. Cette conférence permettait un échange de questions avec Usul, Wolmar, Sixcoup-six mouches et le public. Très peu de choses à retenir de ce dialogue étant donné que la majeure partie du public n'avait pas vu ce documentaire. Hormis les joueurs pouvant questionner Wolmar sur son jeu, très peu de personnes ont évoqué le doc' en lui-même. Ce qui est fort dommage étant donné tout de même, la qualité et l'intérêt du thème qu'amenait ce tournoi des légendes.
L'initiative était à saluer et permettait de mettre en avant une communauté de Rétrogamers soudée. Il est à espérer que cet échange aura suscité leur intérêt pour ces titres oubliés par de nombreux joueurs pour des titres plus hypes !

Vous pouvez visionner ce documentaire à cette adresse : www.nesblog.com/le-tournoi-des-legendes-episode-1/

Pour la petite histoire, Wolmar s'était qualifié pour le tournoi de l'EVO, mais ne pouvait s'y rendre. Nesblog monte donc un projet de doc sur Wolmar et part trouver des financeurs. Capcom se contre-fichant d'un jeu de plus de 10 ans, c'est donc Twinoid qui les aidera.

RetrOtaku

Le JT du Retrogaming

Votre émission de TV tous les premiers lundi de chaque mois !

Diffusion à 20h15 le premier lundi sur la chaine sarthoise LMtv et sur Youtube

Plus de 10 min de contenu autour du retrogaming : news, test, dossier et retrodico

RETROTAKU
ASSOCIATION DE RETRO GAMING

tv LM SARTHE

Produit par Retrotaku avec le soutien technique de LMtv

YouTube™ **Retrouvez nos deux premiers JT sur www.youtube.com/user/AssoRetrotaku**

facebook.com/assoretrotaku **www.retrotaku.com**

GROS PLAN SUR WOLMAR

C'est donc suite à la diffusion du tournoi des légendes que nous nous sommes entretenus avec Wolmar. Protagoniste de ce documentaire, ce dernier s'est prêté au jeu des questions réponses.
C'est donc de cette manière que nous allons en apprendre un peu plus sur celui grâce à qui la communauté 2X est en pleine expansion, ses habitudes de gamer ou encore sa vision des choses.

RGM : Salut Wolmar ! On va commencer facile, peux-tu te présenter rapidement pour ceux qui ne te connaissent pas et pourquoi utiliser Wolmar comme surnom ?
Wolmar : Bonjour, eh bien je suis un joueur assidu de Windjammers et de Super Street Fighter II Turbo. J'ai choisi ce pseudo parce qu' il en fallait bien un et qu'au moment de mon choix je lisais Rousseau; M. de Wolmar est un personnage de Julie ou la nouvelle Héloïse, figure de l'athée vertueux, ce qui peut poser problème dans la pensée morale de Rousseau au regard de la Profession de foi du Vicaire Savoyard notamment. Ce décalage m'a amusé, ce personnage me parlait.
RGM : Pour ceux qui te suivent un peu, ils savent que tu performes sur des titres comme Super Street Fighter 2X et Windjammers, y a-t-il d'autres jeux sur lesquels tu aimes t'adonner sans forcément prétendre y jouer à haut niveau ?
Wolmar : J'aime beaucoup Magical Drop 3, Twinkle Star Sprites, Capcom Sports Club. J'aime jouer à The Punisher et Giga Wing aussi. Je joue à très peu de jeux récents. Juste les Elder Scrolls que j'adore (surtout Morrowind).
J'ai été bouleversé par Deus Ex. Les nouveaux jeux, vraiment j'ai du mal.
Tous les Gears of War et Halo, j'ai l'impression de faire de la soupe quand j'y joue, je sais pas. Ca doit venir de moi haha. Quand je joue à un GTA j'ai jamais rien compris à part de foncer dans des gens. J'ai jamais fait aucune mission ! J'ai un côté vieux con.
Je suis un grand fan de la Snes, sans être une encyclopédie sur la console. Mais j'ai retourné pas mal de titres dessus. J'étais vraiment bon à Super Soccer et Super Tennis. Je peux construire un temple en l'honneur de Secret of Mana tellement j'ai été transcendé par ce jeu. Plein d'autres classiques aussi : Castlevania IV, Zelda III, Megaman X... très grand fan de Mario Kart aussi, sans avoir un haut niveau.

La performance de Wolmar était plutôt bonne durant cet Evo.
Cela même, malgré son éviction assez rapide du tournoi.

RGM : Comment as-tu perçu la communauté Windjammers ? Tu avais évoqué qu'il était difficile de trouver de bons joueurs sur ce dernier, alors comment progresser sachant que même les joueurs ricains refusaient l'affrontement en ligne car cela dénigrait le soft d'origine ? D'ailleurs tu avais évoqué : « Où comment teinter de purisme une attitude fondamentalement pusillanime ! ». Le penses-tu toujours ?
Wolmar : Haha oui je le pense toujours, je crois souvent que ce qui se passe online re-

flète quand- même ce qui se passe offline, je me fie pour cela juste à ce que je constate en terme de résultats. Je trouve dommage sur un jeu comme Windjammers, peu joué, que des gars qui se disent fan du jeu refusent de jouer alors que la connexion est acceptable. Ca va on joue pas sa vie non plus, c'est juste histoire de passer du bon temps donc bon...
Outre ça, la communauté Windjammers est très soudée en France, sous l'impulsion de Dan Sakazaki qui effectue un boulot remarquable dans ce sens (création d'un forum dédié notamment). Plus la communauté est restreinte, plus agréable elle est. On a donc une très agréable communauté. De plus de bons joueurs ont fait leur apparition grâce à ces différentes initiatives de promotion du jeu. C'est une excellente période que vit le titre en ce moment.

RGM : Selon toi, de quoi serais-tu le plus fier dans ton ascension avec Windjammers ?

Wolmar : Eh bien de ce qui se passe en ce moment, que le jeu connaisse une seconde vie, et pour le plus longtemps possible !

RGM : Autre titre que l'on ne peut évoquer lorsque l'on parle de toi, c'est bien SSF2X. Qu'est-ce qui t'a repoussé à prendre le pad pour ce jeu ?

Wolmar : J'ai découvert le jeu en ligne via Kaillera et 2df ensuite en 2008. Je jouais à tout ce qui passait. J'étais comme un gosse ! J'en pouvais plus, c'était la meilleure invention de l'univers pour moi ! Du coup, je suis vraiment resté scotché pendant longtemps à jouer à des titres comme Champion Edition et Hyper Fighting. Le Street auquel je jouais d'ailleurs c'était Hyper Fighting au départ, comme sur Snes en gros. Ca me rappelait quand je mettais des taules à mes potes haha. Et je jouais aussi à Super Tennis, Super Mario Kart sur zsnes et zbattle / Hamachi, avec des fous furieux sur ces jeux.
Au bout de quelques mois j'ai vu que le Street joué c'était 2x, donc j'ai commencé à y jouer un peu mais je n'aimais pas tellement le fait que honda n'avance pas quand il faisait les mille mains. Puis j'ai redécouvert l'Amérique quand j'ai appris qu'on pouvait prendre les vieilles versions du perso, et là je blastais les mains avec Old Honda en variant avec des choppes en veux-tu en voilà. Je considère m'être sérieusement mis au jeu en 2009, une fois tout ça mis en place, et le temps de prendre goût à jouer à cette version. Le plaisir indescriptible de la choppe avec Old Honda m'a décidé de m'y consacrer.

RGM : La transition de la manette vers le stick ne fut pas trop catastrophique pour tes débuts ?

Wolmar : Je pense qu'en 2 semaines j'avais 80% de mon jeu sur pad. Mais il m'a fallu un an environ pour être à 100%. Aujourd'hui je pense avoir dépassé ce niveau de beaucoup, grâce aux possibilités uniques qu'offre le stick.

RGM : Pourquoi selon toi, il s'agit de cette version de Street qui s'en trouve être la plus prisée ? N'est-elle pas quelque peu élitiste pour ce qui est de sa prise en main ?

Wolmar : Oui, c'est un jeu très difficile à maîtriser. Tout est très strict, rien n'est donné, et c'est vrai que ce n'est pas pour séduire le plus grand nombre. Après, il y a quelque chose de direct et d'intuitif dans ce jeu qui fait que malgré tout, tu comprends vite un peu ce que tu fais. Mais c'est cette exigence qui fait la longévité du jeu, en partie. T'as toujours quelque chose à parfaire au niveau de l'exécution, et les combos sont vraiment spectaculaires même sans effet gloubiboulga autour.

RGM : Le fait de vouloir étendre la communauté est une bonne chose mais ce côté-là ne rebuterait-il peut-être pas les nouveaux arrivants qui n'ont pas dépassé le Street Turbo et son accessibilité à l'époque ?

Wolmar : Oui, c'est certain ça peut rebuter.

Mais certains peuvent aussi le voir comme un défi. Je pense que c'est 50/50 à ce niveau-là.

RGM : Pourquoi jouer Dhalsim ? Etait-il ton protagoniste de prédilection où y a-t-il eu un déclic par la suite pour t'entraîner avec lui ?

Wolmar : Non, comme j'ai dit je jouais Old Honda au départ. Mais c'est Biollo et son Dhalsim qui m'a donné envie de jouer le personnage. Et puis j'aimais driller avec aussi. Très vite j'ai vu la profondeur du personnage et je l'ai plus quitté, avec l'impression que si tu ne fais pas d'erreur la victoire est acquise.

RGM : Le tournoi des légendes, qui t'a permis d'aller à l'Evo en 2012 est, j'imagine, quelque chose d'important dans ta carrière et notamment pour l'aboutissement de la communauté de 2X.

A ton sens, malgré quelques pérégrinations malheureuses pour toi, quel souvenir gardes-tu de ce dernier ?

Wolmar : Un souvenir impérissable, même avec l'accroc que j'ai connu et par rapport auquel à présent je n'ai plus d'amertume. C'est un voyage incroyable et jamais j'aurais pensé qu'un jeu vidéo me mène là.

Je n'ai pas eu conscience sur le coup de l'exposition à laquelle ça m'amènerait. Ce n'est pas quelque chose que j'ai vraiment apprécié. Et ce serait le seul bémol que je mettrais sur cette expérience, et qui est léger. Mais bon c'était le prix à payer pour vivre ça et je recommencerais quand-même sans hésiter !

J'ai l'impression que ça a permis d'apporter un peu de sang neuf aussi sur le jeu et j'en suis très heureux.

RGM : Penses-tu que le documentaire en question va permettre une émergence de 2X sur le long terme ou est-ce un effet de mode lié à la notoriété du groupe NesBlog ?

Wolmar : Il y a sans doute pas mal de nouveaux juste apparus sur le coup du documentaire, mais quelques-uns sont restés au-delà, de façon sérieuse. Donc les deux choses à la fois : il y a eu un petit effet de mode mais de vrais nouveaux joueurs ont fait leur apparition.

RGM : Pour beaucoup de joueurs, le Stunfest est un event, bien que de moindre envergure que d'autres tournois, des plus plaisants à faire. Qu'en est-il pour toi ? Si tu devais décrire ce dernier en 3 mots, quels seraient-ils ?

Wolmar : Je passe toujours un moment génial là-bas parce que mes potos du Nesblog sont de la contrée et que ça nous donne l'occasion de nous retrouver. Donc la devise en trois mots pour ma part ce serait une devise à la Honda : bouffer des crêpes, jouer aux jeux avec les gros sprites, et rigoler avec les coupaings.

J'aime le fait qu'il y ait toujours une partie arcade dans le festival, c'en est même pour moi sa moelle épinière ; il y avait un spot exceptionnel cette année avec 2x, j'en souhaite autant l'an prochain !

RGM : Un mot pour la fin ?

Wolmar : Merci à vous pour votre intérêt pour la scène 2x et bonne continuation ! Fight !

RPGAMERS
...LA PASSION DU RPG
HTTP://WWW.RPGAMERS.FR
...DEPUIS 1996

ON Y ETAIT
STUNFEST 2013

Nous revoici une nouvelle fois au Stunfest, après une année d'attente, et c'est avec une impatience non dissimulée que nous sommes revenus conquérir la ville de Rennes. Nous étions donc de retour avec l'envie de voir quelque chose d'encore plus énorme que l'année précédente.

J'imagine qu'il y a peu de personnes qui ne sont pas au courant de l'existence du Stunfest mais pour ceux vivants en autarcie, on va faire une petite piqûre de rappel qui sera toujours utile.

Le Stun, c'est avant tout un event traitant de culture gaming sous de nombreux aspects. Bien que le festival en lui-même ait toujours voulu proposer une compétition entre différents joueurs, le Stunfest cherche avant tout à promouvoir le jeu vidéo sous toutes ses formes.

On ne va pas vous le cacher, le Stunfest c'est devenu quelque chose qui marche, c'est très pro,' avec du contenu et des nouvelles idées encore plus riches chaque année.

Néanmoins, je vais faire un petit retour en arrière, car cette année, on avait un peu peur tout de même. En effet, à l'Art to Play 2012, nous étions tombés sur le « Final Boss » de 3HitCombo, à savoir Aymeric Lesné, qui nous évoquait qu'ils avaient encore plus de contenu cette année mais qu'il restait une nouvelle fois au campus Beaulieu.

Là, on s'était dit, ça allait faire rac niveau place, sans parler que nous avions appris, quelques semaines plus tard, que Raiko ne serait pas présent. Pour ceux qui ne le connaissent pas, Raiko est un collectionneur qui mettait sa collection de titres et de consoles à la disposition du public.

Quand on parle de volume, il faut compter 500 jeux pour une trentaine de consoles. Les vrais passionnés ne font jamais les choses à moitié. De plus, il a aussi des pièces très rares qu'il n'hésite pas à proposer pour que le public puisse les découvrir, alors que d'autres, les gardent précieusement sur leurs étagères.

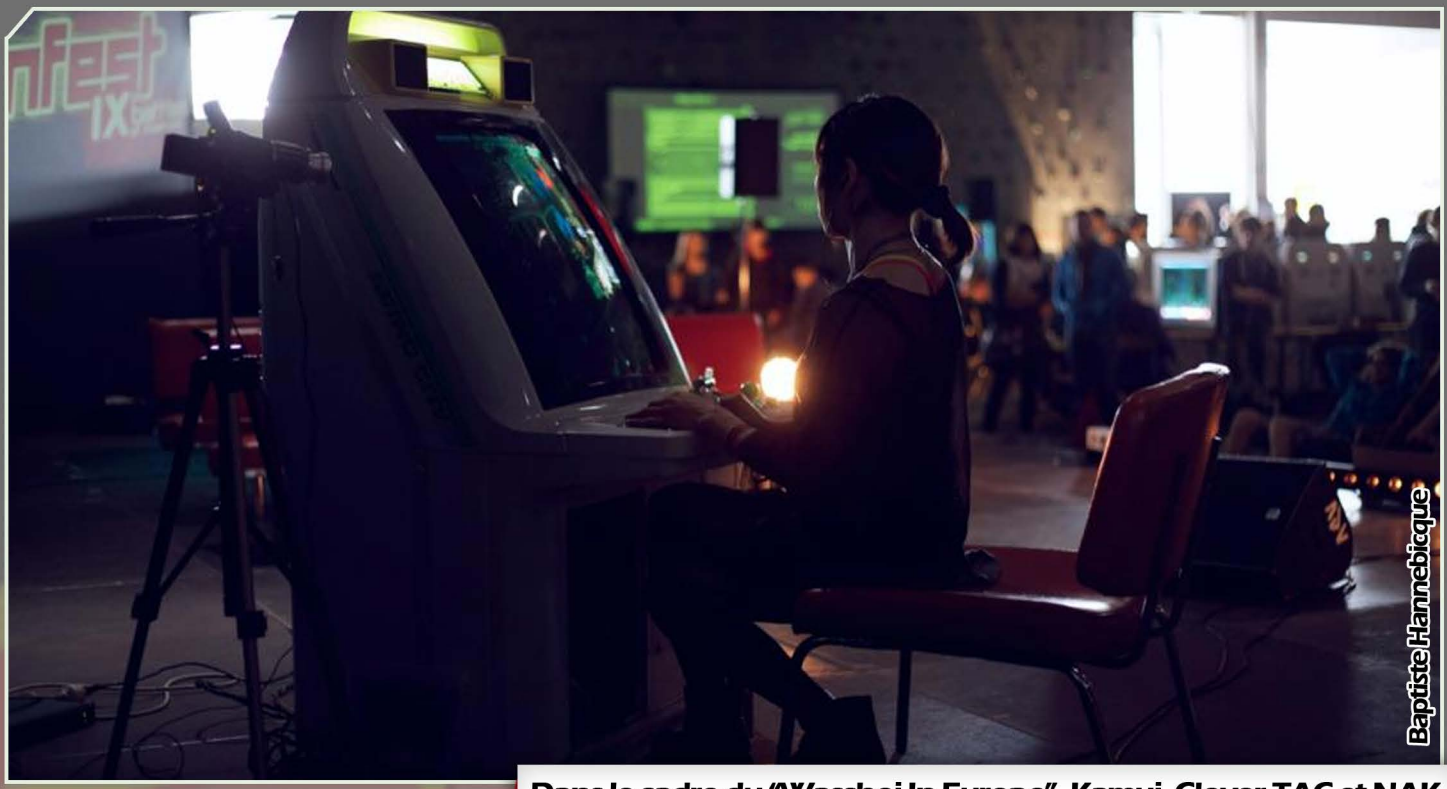
Nous le saluons au passage avec ces quelques lignes car il est devenu un bon pote avec le temps.

Le Stunfest, à nos yeux, allait donc être génial mais peut-être sans le plus que nous attendions.

Sachez mes amis que nous nous fourvoyions, mais grandement !

Alors oui, l'espace réservé aux

Adeptes de Candy cabs, vous auriez forcément trouvé votre bonheur ici !



Dans le cadre du "Wasshoi In Europe", Kamui, Clover-TAC et NAK, auront fait le voyage du Japon afin d'offrir des runs d'anthologie sur des titres tels que Battle Garegga pour Kamui.

tournois était plus grand. Néanmoins l'agencement avait été fait de telle sorte que la circulation puisse être des plus fluides afin d'éviter le fameux « sortie définitive » de l'an passé. Il est vrai que l'absence de Raiko s'est fait sentir, néanmoins, cela à permis aux organisateurs de réfléchir à une nouvelle disposition et plus de place pour les autres asso'. Ces dernières ont d'ailleurs su remplir leur rôle comme elles le devaient. Il suffisait de jeter un œil aux festivaliers plus que ravis devant leurs écrans, manettes ou sticks en mains.

Quel serait un tournoi au Stunfest sans ses top players venus de l'autre bout du monde ?

Cette année nous avons eu droit aux joueurs Eita, Kindevu, Mizoteru ou encore Kamui from Japan. Les joueurs européens n'ont également pas démérité, à l'image de Ryan Hart qui renaîtra tel le phœnix lors de la finale de Street Fighter Cross Tekken. Nos frenchies dont Luffy et Congster étaient aussi de la partie et il ne fait également aucun doute de leur talent à la vue des résultats. C'est de cette manière

Un Ryan Hart remarquable qui aura enflammé le public pour la finale de Street Cross Tekken.

que nous arrivons au titre de Namco : Soul Calibur 5 qui a vu inscrits aux abonnés absents ses anciens champions éliminés au cours des qualifications. Cela a néanmoins permis l'émergence de Skyll et Shad en finale. Un match à sens unique pour Skyll qui était très clairement au-dessus de tout le monde. Ce dernier avait également gagné le tournoi Blazblue pour devenir le 1er double champion de cette édition 2013 du Stunfest.

Autre finale qui aura fait vibrer l'assemblée : celle de Marvel VS Capcom 3. Le titre aux 1000 couleurs et aux marvelous combos a offert un show incroyable.

Au-delà de toute cette caste de combattants hors-pairs, les joueurs occasionnels et passionnés tout comme les curieux avaient-ils leur place ici ? La réponse est clairement oui ! Il y en avait pour tous les goûts et surtout, pour tous les âges. C'est bien là aussi que se trouve la force du Stunfest, ce dernier touche vraiment un public de tout âge.

Pampa investi les conférences ! Ce dernier, étant peu bavard laissa la parole aux autres intervenants. On remerciera néanmoins sa présence sur scène et le fait qu'il nous ait promis que l'année prochaine, il aurait beaucoup de choses à nous dire.

Comme évoqué plus haut, ce n'est pas non plus le nombre d'associations qui manquait ! On va commencer par nos amis de Neo-Geo Fans, fidèles au poste, motivés et ravis d'être présents. Ces derniers proposaient de s'essayer à l'une des marques les plus prestigieuses des années '90, à savoir SNK. Les gars avaient ramené une pléthore de titres sur AES comme les épisodes annuels de The King of Fighters, du Art of Fighting 2, 3 Count Bount, Samourai Spirit 2 et 4, Sengoku 1, Magician Lord ou encore les Super Sidekicks 1 et 2. Comme si cela ne suffisait pas, il y avait aussi une palette de soft MVS avec Matrimelee, Garou, Waku-waku seven, Puzzle Bubble, Metal Slug 3, Breakers Revenge, Rage of the Dragons, Windjammers, Samourai Spirit 5 special, Twinkle Star Sprites, The Last Blade 1 et 2, Magical Drop 2, Money Idol Exchanger, Ganryu, Metal Slug X et Shock Troopers 2. Bourre-pifs virtuels, puzzle games et Run&gun principalement sur un stand où l'on est obligé de trouver son bonheur. Il faudra penser à les remercier pour le matos qu'ils ramènent à chaque fois. Le stunfest et les titres musicaux ont toujours été très liés, c'est donc tout naturellement que nous avons retrouvé ces derniers encore une fois cette année.

Bien que ça soit compréhensible, il est dommage que le public n'ait pas pu profiter du spectacle de la zone tournoi.

Cela tranchait sévèrement d'avec les quarts de cercles et autres charges mais les afficionados de choré', tout comme les adeptes de scoring, pouvaient tâter du tapis de danse et autres périphériques propres au genre.
L'occasion de découvrir une scène un peu trop de niche malgré des acteurs et asso' toujours actifs pour promouvoir leur passion.
Vous le savez, l'event promeut ce média sous tous ses aspects, c'est donc tout naturellement que les speed run commentés aient été de la partie. Mis en avant depuis plusieurs années par le collectif Touindin, ce dernier s'est forgé une sacrée réputation pour ce qui est de produire un travail de qualité sur leurs différents commentaires. Différents titres ont été à l'honneur comme Resident Evil 4, Donkey Kong ou encore Tetris the Grand Master 3. Une nouvelle fois, nous avons eu droit aux gars de Nes Blog sur ce stand mais pas seulement, car que serait ce genre de prestations sans l'unique et inégalable DamDam. Si vous connaissez le travail de cette scène, sachez que nous avons eu les mêmes ingrédients que d'habitude à savoir : décryptages de techniques, approfondissement du gameplay, usages de glitches et performances assez osées. Seul bémol, la présence de Bob Lenon aux commentaires. Pour ce qui nous concerne, celui-ci a rendu le visionnage de RE 4 des plus désagréables avec ses trop nombreuses interventions loin d'être pertinentes.
D'autant plus lorsque les gars se sont partagés deux micros pour trois. On ne va pas remettre en cause le métier de youtubeur du gars mais soyons un minimum sérieux, il aurait été judicieux de se passer de lui d'autant plus si c'est pour se goinfrer du temps de parole de ses acolytes.

Marvel Capcom 3 en Team, un moment incroyable pour tous ceux qui avaient les yeux rivés sur l'écran !

Avant d'en conclure avec cette édition 2013 du Stunfest, nous nous devons d'évoquer les conférences orchestrées par différents intervenants. Y'avait des gars que l'on ne connaissait pas, des gars de NesBlog, d'autres gars dont nous avons oublié les noms et sir Douglas Alves. Bref, du beau monde, du débat et pour certains, de la branlette cérébrale le tout sur une estrade face à un bar qui ne sert pas d'alcool. Ne nous imaginez pas médisants, juste que cette année nous n'avons pas eu le temps de voir ces dernières. Néanmoins, le public semblait conquis lors de brèves traversées. Pas d'énormes surprises finalement pour le Stunfest 2013, c'était fun, ça frittait dure, il y avait du niveau et surtout des annonces concernant du changement pour l'année prochaine. Il est enfin temps d'offrir une bonne retraite au campus Beaulieu. Le Stunfest va déménager pour devenir plus grand ce qui veut dire que le contenu va être une nouvelle fois encore plus conséquent que cette édition 2013. On a hâte, très hâte même et nous tenons à remercier les différents acteurs, associations, bénévoles et festivaliers qui font ce qu'est le Stunfest à savoir le meilleur event ayant pour objet la culture gaming et de très très loin.

Kindevu a su assurer le show avec sa Cammy notament. On l'aura souvent vu en finale que ça soit sur Street, Guilty ou même Capcom vs Snk 2.

LES TRENTE ANS DE LA FAMICOM

La Famicom a marqué l'Histoire des jeux vidéo de son empreinte. Sa ludothèque variée et dense a vu la naissance de nombreuses licences encore populaires aujourd'hui et est dotée de hits inoubliables ayant ravi toute une génération de joueurs. Le 15 juillet dernier, elle a soufflé sa trentième bougie, l'occasion pour RGM de célébrer l'événement en revenant sur cette 8 bits pas comme les autres.

PETIT HISTORIQUE :

C'est donc en 1983 qu'arrive cette première console de troisième génération qui deviendra culte à bien des égards. À l'époque, l'emblématique président de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, voulait proposer l'arcade à la maison avec des cartouches interchangeables. En effet, les salles d'arcade (« game center ») n'étaient pas toujours bien fréquentées à l'époque et les parents n'étaient pas vraiment rassurés à l'idée que leurs bambins fréquentent ce genre d'endroits.

La sortie de la Family Computer en juillet n'a donc rien d'un hasard et relève d'une stratégie. Cette période marque en effet le début des vacances d'été au Japon. Bref, si les enfants reçoivent cette console, ils resteront gentiment à la maison.

Le développement de la machine a pris moins de deux ans. Ça a été un véritable casse-tête pour Masayuki Uemura (chef de la deuxième équipe de Recherche et Développement [R&D2]) de répondre à la demande de son patron tout en proposant quelque chose à un prix défiant toute concurrence. Ainsi, les manettes se retrouvent directement liées à la console, la couleur rouge tiendrait aussi du fait que c'était ce qui se faisait de moins cher, etc. À sa sortie, non contente d'être la console la plus puissante du marché, la Family Computer coûte donc 14800 yens (115 euros), ce qui est très bas par rapport à la concurrence d'autant plus que Nintendo ne se fait aucune marge sur la vente de la machine, préférant se rattraper sur les jeux.

Elle est accompagnée de trois softs (Donkey Kong, Popeye et Donkey Kong Junior). Mais malgré la stratégie des vacances d'été évoquée plus haut, il faudra attendre septembre et la sortie de Mario Brothers (à ne pas confondre avec le jeu de plates-formes Super Mario Bros) pour voir les ventes de la console augmenter significativement.

Mario Brothers se vendra à 400 000 exemplaires, ce qui va attirer les autres éditeurs. La première année d'exploitation de la console verra seulement 9 jeux sortir. Tous ces softs sont bien sûr des titres Nintendo. La firme refuse en effet de laisser les éditeurs tiers exploiter sa machine et grapiller son gagne-pain (étant donné que ses bénéfices se font uniquement sur les ventes de software).

Mais bien vite, les dirigeants se rendent compte que si ça continue comme ça, les joueurs vont finir par se lasser de la machine et aller voir ailleurs, car les trois équipes de développement de Nintendo ne peuvent aller plus vite dans leur travail et tous les gros

jeux d'arcade de la firme sont tous ou presque sortis. En 1984, la compagnie autorise six éditeurs à travailler sur sa machine : Capcom, Hudson Soft, Jaleco, Konami, Namcot et Taito. D'autres les rejoindront plus tard mais seront soumis à des contraintes (3 jeux maximum par an) pour éviter de rencontrer le même problème qu'Atari à son époque et des sorties de jeux vite faits portant forcément préjudice à la console.

L'arrivée de tous ces éditeurs est une bénédiction pour les joueurs et tout au long de son existence, la Famicom va voir naître de nombreuses licenses encore populaires de nos jours : Super Mario Bros, Zelda, Metroid, Megaman, Castlevania, Final Fantasy, Dragon Quest, Fire Emblem, etc...

Au milieu des années 80, la Famicom sort aux États-Unis sous le nom de NES et arbore un nouveau design plus « futuriste » pour coller aux salons occidentaux. La NES s'installera ensuite en Europe et notamment en France en 1987 et connaîtra également le succès. Il s'en vendra chez nous deux fois plus d'exemplaires que sa principale rivale : la Sega Master System.

Enfin, c'est en 2003 avec l'arrêt de sa production que prend fin l'histoire de cette fabuleuse console qui aura marqué tant de joueurs. Elle se sera écoulée à 63 millions d'exemplaires dans le monde (Famicom + NES), ce qui est tout simplement énorme à l'époque, car même la Super Famicom ne fera pas mieux en son temps.

LES ACCESSOIRES :

À l'époque de la Famicom, tout restait à faire en terme de genres de jeux mais également de manière de jouer. Hiroshi Yamauchi pensait qu'une console ne devait pas uniquement son succès aux jeux qui sortaient dessus, mais également à ses accessoires qui permettaient d'apporter différentes façons de jouer. À ce niveau-là, la Famicom a été plus que servie et pionnière dans bien des domaines. Voici donc une présentation non exhaustive des accessoires les plus marquants :

1- Beam Gun

Sorti en 1984 pour accompagner le jeu Wild Gunman en bundle ou vendu seul, cette réplique de revolver correspond à ce qui sortira un an plus tard aux États-Unis, à savoir notre bon vieux Zapper. Seulement, sa sortie en occident lui vaudra une grosse refonte au niveau du design. Exit donc le revolver réaliste pour laisser place à un pistolet futuriste.

En 1993, pour célébrer les 10 ans de la Famicom, sort au Japon un nouveau modèle (la Famicom AV) bien moins cher puisqu'il sera proposé à 7000 yens et sera doté d'une sortie vidéo RCA.

2- Famicom Robot

Sorti en 1984, il remplace en quelque sorte un éventuel deuxième joueur. Il ne s'utilise qu'avec deux jeux : « Gyro » et « Block » connus chez nous sous les noms de « Gyromite » et « Stack-Up ». Dans le premier soft, R.O.B. (le nom occidental de cet accessoire) saisit des toupies qu'il pose dans des emplacements permettant d'actionner les boutons A et B de la deuxième manette, ce faisant il dégage le passage au personnage dans le jeu. Dans le second titre, la toupie est remplacée par des blocs de couleurs qu'il devra placer en suivant les indications du jeu. Malgré sa lenteur et une exploitation limitée à deux jeux, la carrière de notre ami R.O.B. ne s'arrêtera pourtant pas là puisqu'il apparaîtra dans certaines productions Nintendo (Lylat Wars 64, par exemple) et sera même jouable dans Mario kart sur DS ou encore Smash Bros Brawl sur Wii.

3- Le micro

Intégré dans le deuxième pad de la Famicom amputé pour le coup de ses boutons Start et Select, il sera finalement utilisé dans peu de jeux parmi lesquels on retiendra Zelda (souffler sur le micro permettait de détruire un certain type d'ennemis sensible au bruit) ou encore Takeshi Chousenjou (où il faut chanter pendant une heure dans le micro sur une musique des plus stressantes).

4- Le Family Disk System

Peut-être le périphérique le plus marquant de la console. Alors que les cartouches étaient limitées en termes de mémoire pour des raisons d'ordre économique, le FDS sort le 21 février 1986. Cet appareil est amené à con-

naître un énorme succès, puisqu'il s'en vendra 4,4 millions d'exemplaires en 4 ans d'exploitation. Ainsi, des jeux comme The Legend of Zelda, Metroid ou encore Super Mario Bros 2 (Lost Levels chez nous) ont pu voir le jour sous format disquettes sur cette machine qui permettait de sauvegarder sa partie en cours. Les jeux sur ce support coûtaient moins chers, une vingtaine d'euros, mais un autre moyen encore plus économique était également offert aux joueurs : le Disk Writer. Cette borne de téléchargement située dans les magasins de jeux vidéo permettait d'obtenir pour 500 yens (environ 4 euros) un nouveau jeu en le gravant sur sa disquette. Le dématérialisé ne date donc pas d'hier. Enfin, une seconde borne nommée le Disk Fax donnait aux joueurs la possibilité de participer à des concours nationaux et de gagner des lots. Elle fonctionnait uniquement avec les jeux sortis sur disquettes bleues.

Et non, les envies de 3D de Nintendo ne datent pas de la 3DS, ni même du Virtual Boy, puisque cette paire de lunettes 3D est sortie en 1987. Elles sont compatibles avec peu de jeux parmi lesquels on retiendra surtout Family Grand Prix II 3D Hot Rally (qui peut-être apparenté de manière très indirecte à Mario Kart) qui sera le dernier jeu à sortir sur une disquette bleue.

Sorti en 1990 au Japon, ce gant plutôt cher remplace la manette de jeu et rappelle un peu la Wii-Mote. À l'aide de capteurs placés sur la télévision, il reproduisait les mouvements de la main à l'écran. Compatible avec certains jeux (Metroid, Contra, etc), d'autres titres spécialement conçus pour ce périphérique critiqué pour son imprécision, ont également vu le jour.

Family Trainer : Bien avant le Wii-Board et autres tapis de danse, le Family Trainer (Power Pad en occident) est une création signée Bandai qui a vu le jour en 1986. Sur Famicom, seuls 10 jeux ont été créés pour cet accessoire.

Family BASIC : Sorti le 21 juin 1984, cette cartouche intégrant le langage pour débutants, Basic, permettait à ses acquéreurs de programmer leurs propres jeux.

Cette dernière était vendue dans un pack comprenant un clavier QWERTY et un manuel d'instructions. Une seconde version améliorée et baptisée V3 verra le jour le 21 février 1985.

Voilà, c'est tout concernant la partie hardware consacrée aux trente ans de la Famicom. Ne manquez surtout pas le prochain dossier qui traitera de la partie software en présentant quelques titres et licences qui ont marqué le support de leurs empreintes.

GAGNE TON EXEMPLAIRE DU RETROGEEK MAG

ENVOIE UNE COUV' DE TON MAG' FAVORI POUR CELA.
IL EST TEMPS DE GRIBOUILLER TA PROPRE COVER POUR GAGNER !
UN SEUL GAGNANT, BE FUN !

Envoyer vos créa' à l'une des adresses suivantes :
rgmag.fr rubrique contact, sur retrogeektv@yahoo.fr ou
http://www.facebook.com/RetroGeekMag

TESTS DU MOIS

Street Fighter 3.3 est à l'honneur dans ce RGMag numéro 9.
Retrouvez 4 pages concernant l'un des épisodes les plus complets de la série Street Fighter.
Vous allez aussi avoir droit à quelques classiques Megadrive et Nes avec Thunder Force 2 et Snow Brothers mais pas que ça comme le montre ce sommaire !

PAGE 40,
STREET FIGHTER 3.3 [XBOX]
PAGE 44,
THUNDER FORCE 2 [MD]
PAGE 48,
SNOW BROTHERS [NES]
PAGE 52,
LAST ACTION HERO [SNES]
PAGE 54,
DEAD BALL ZONE [PS1]
PAGE 56,
TENGAI MAKYÔ ZIRIA [PCE]
PAGE 60,
PANZER BANDIT [PS1]

LA REDACTION

MR H SEUL MAÎTRE À BORD APRÈS LE GRAND ARCHITECTE, DERNIER FAN VIVANT DE LA SAGA MORTAL KOMBAT DE CE CÔTÉ DU RIO GRANDE.
IL VIT DANS UN LIEU INCONNU DE TOUS OÙ S'OUVRE UNE FAILLE SPATIO-TEMPORELLE VERS LES ANNÉES 90.
JEU DU MOMENT : HOTLINE MIAMI

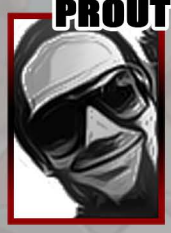
ENKIDOU TRAUMATISÉ PAR LE PUNK DE CHEZ SEGA, IL A GRANDI AVEC LA PELUCHE DE SONIC DANS SON LIT ET LA LÉGENDE RACONTE QUE CE SERAIT CETTE MÊME PELUCHE QUI LUI AURAIT SUGGÉRÉ DE TENTER SA CHANCE DANS LE JOURNALISME.
JEU DU MOMENT : VAGRANT STORY

PERFECT NEO EX-MOINE COPISTE, PERFECT S'EST VU RETROGRADÉ DEPUIS L'ARRIVÉE DE SHION, REMARQUE, GIO AUSSI. LE MAÎTRE CAPELLO DU PADDLE RESTE NÉANMOINS UN PUIT DE SCIENCE CONCERNANT LA MARQUE NINTENDO.
JEU DU MOMENT : DARK SOULS

GIO ON NE SAIT PAS TROP CE QU'IL FAIT LÀ, CAPABLE DU PIRE COMME À FAIBLE DOSE DU MEILLEUR, GIO EST UN PEU LE MEMBRE DE L'ÉQUIPE QUI FAIT UN PEU TOUT ET RIEN À LA FOIS.
PAR CONTRE, QUAND IL NE FAIT RIEN, IL LE FAIT QUAND MÊME SUPER BIEN !
JEU DU MOMENT : BCV

OSVALD VIT DANS UNE CAVE OÙ SEULE LA LUMIÈRE BLAFARDE DU TÉLÉVISEUR ÉCLAIRE FROIDEMENT LES MURS RECOUVERTS DE CARTOUCHES D'UN AUTRE TEMPS. VOUE UN CULTE DÉMESURÉ À SIMON BELMONT ET RÊVE DE POSSÉDER LE FOUET SACRÉ POUR ALLER CLAQUER LE POSTÉRIEUR DE SA VAMPIRIQUE VOISINE.
JEU DU MOMENT : SUPER DT

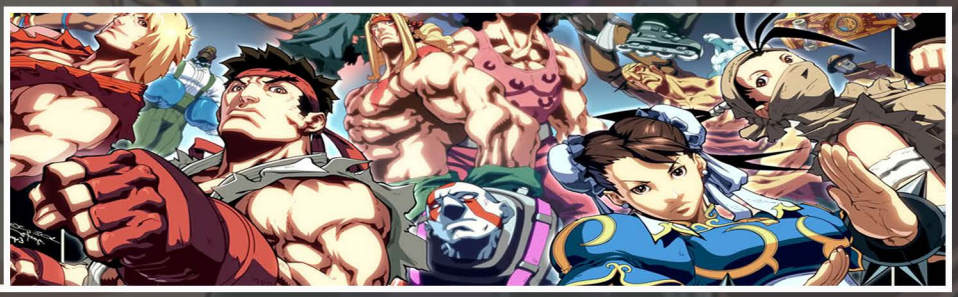
ELPIANISTERO NEWSER CHEZ NOS POTES DE RETROTAKU, ELPIANISTERO NOUS A REJOINTS PARCE QU'IL NE SAVAIT PAS QUOI FAIRE LORS D'UN DIMANCHE PLUVIEUX. RÉSULTAT, IL FAIT DE LA NEWS CHEZ NOUS ET TRAITE D'OBSCURES HOMEBREWS.
JEU DU MOMENT : STREET CROSS TEKKEN



PROUT DOTÉ DU SURNOM LE PLUS MERDIQUE QUI SOIT ! PROUT EST UN PEU LE MALCHANCEUX DE LA BANDE EN CE QUI CONCERNE LE CURRENT-GEN, C'EST SÛREMENT POUR ÇA QU'IL EST AU RETROGEEKMAG, POUR OUBLIER !
JEU DU MOMENT : XENOGEARS

SHION NOTRE CORRESPONDANT FULL TIME AU JAPON, C'EST LUI QUI VA S'OCCUPER DES JEUX QUE L'ON NE COMPREND PAS. IL EST AUSSI L'ULTIME RELECTEUR DU MAG', C'EST DONC LUI QU'IL FAUDRA DÉFONCER SI VOUS TROUVEZ ENCORE DES FAUTES.
JEU DU MOMENT : DRAGON QUEST 7

PAGE 40



TEST

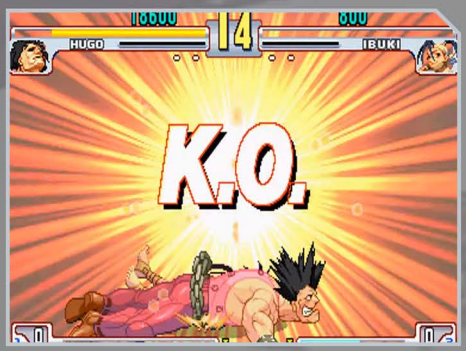
Support : XBOX
Développeur : Capcom
Éditeur : Capcom
Joueurs : 1/2

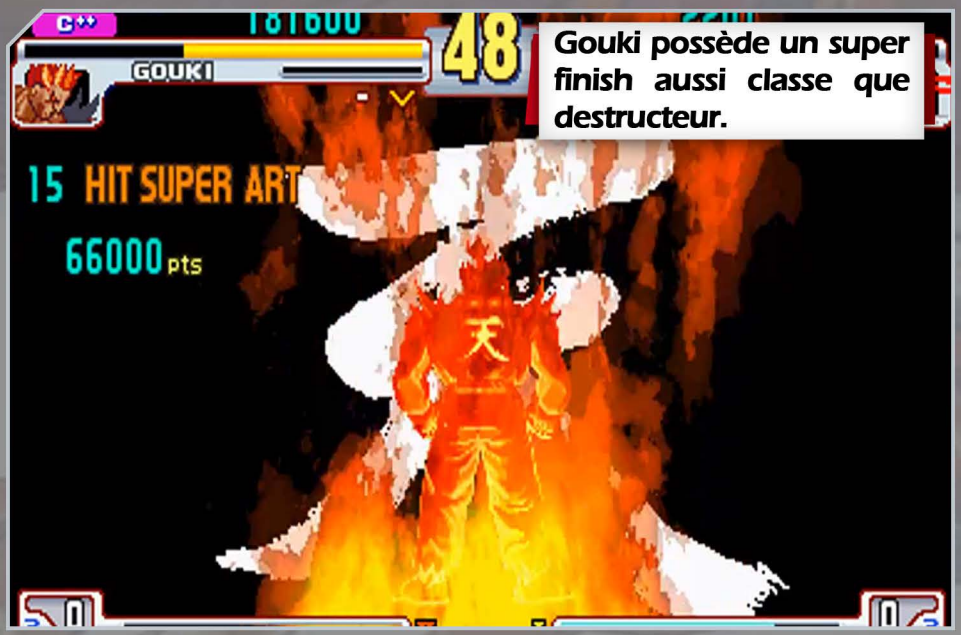
Genre : Versus fight
Sortie : 2004
Difficulté : Normal
Support : DVD
Version : PAL
Langue : FR

Chun-Li, ainsi que Ryu et Ken, seront les uniques survivants des précédents épisodes de la saga.

Tout bon joueur qui se respecte connaît la série emblématique de Capcom : Street Fighter. Cette saga a souvent bouleversé les codes dans l'histoire des jeux de combats en amenant au fil des épisodes de nouvelles mécaniques de jeu. Bien entendu, Street Fighter III : Third Strike en est un pur exemple que je vais vous narrer.

Durant les années 90, le jeu de baston connut un grand succès. La vague Street Fighter II inspira de nombreux développeurs et beaucoup de jeux de grande qualité virent le jour. L'apparition des consoles 32 bits fit rentrer définitivement les jeux de combats en 3D dans les salons avec des titres comme Soul Blade (origine de la saga Soul Calibur), Tekken ou encore Virtua Fighter. Le jeu de baston 3D commence son évolution, alors que le jeu de baston 2D arrive quant à lui à maturité. La fin des années 90 donna naissance à des pépites du genre comme The King of Fighters 98, Garou : Mark of





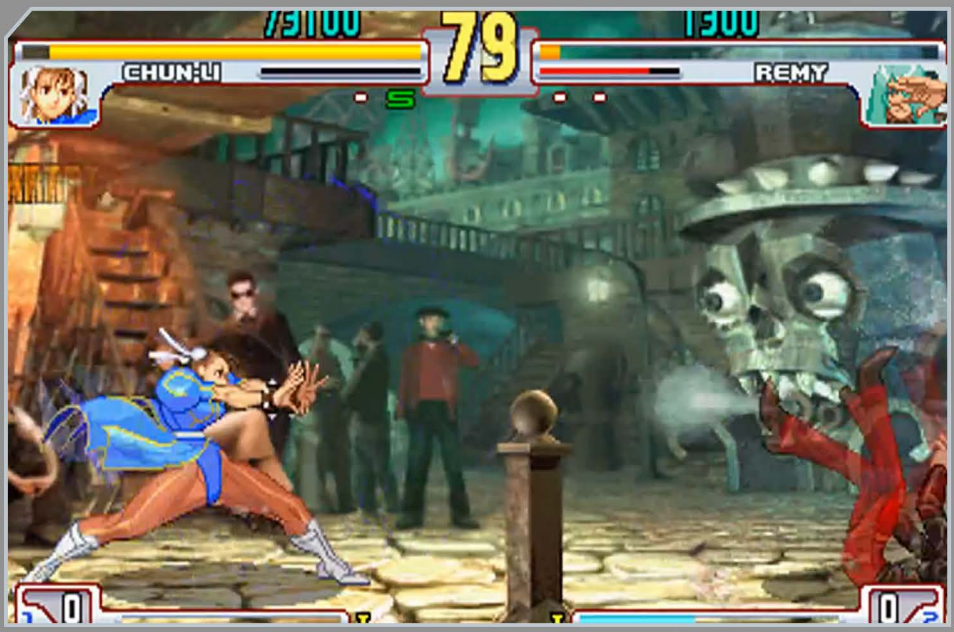
Gouki possède un super finish aussi classe que destructeur.

the Wolves, Marvel vs Capcom, Darkstalkers III, ou encore Samuraï Shodown V. Parmi tous ces titres prestigieux, Street Fighter III : Third Strike sort en 1999 sur le système arcade de Capcom CPS-3.

Ce troisième épisode des Street Fighter III en est incontestablement le meilleur. Comptant 19 personnages, cet opus voit le retour d'une figure de proue de la saga Street Fighter en la personne de Chun Li, mais aussi du machiavélique Akuma. A part Ryu et Ken, Street Fighter III : Third Strike contient 15 personnages originaux (Rémy, Makoto, Hugo, Yun, Yang, Elena, Q, Alex, Urien, Necro, Oro, Twelve, Dudley, Sean et Ibuki).

Chaque personnage possède son propre type de gameplay, et la maîtrise technique des coups normaux, spéciaux et autres combos demande un temps d'apprentissage non négligeable, car Street Fighter III : Third Strike est un jeu techniquement exigeant.

Le jeu fut aussi une claque à l'époque en raison de son animation de grande qualité. Les personnages bougent parfaitement, et les mouvements sont fluides.



Le système CPS-3 de Capcom est optimisé pour offrir une réalisation technique impeccable. Mais c'est surtout au niveau du gameplay que Capcom a encore une fois innové. Après avoir sélectionné son personnage, le joueur doit choisir entre 3 supers attaques spéciales, s'effectuant le plus souvent avec deux ¼ de cercles et un bouton de coup poing ou pied. Pour effectuer cette attaque, le joueur remplit une barre d'énergie en attaquant ou en se défendant.

Celle-ci pourra être utilisée partiellement pour augmenter la puissance d'un coup spécial comme lancer une double boule de feu avec Ryu, ou alors dépensé entièrement pour faire cette super attaque spéciale choisie lors de la sélection du personnage.

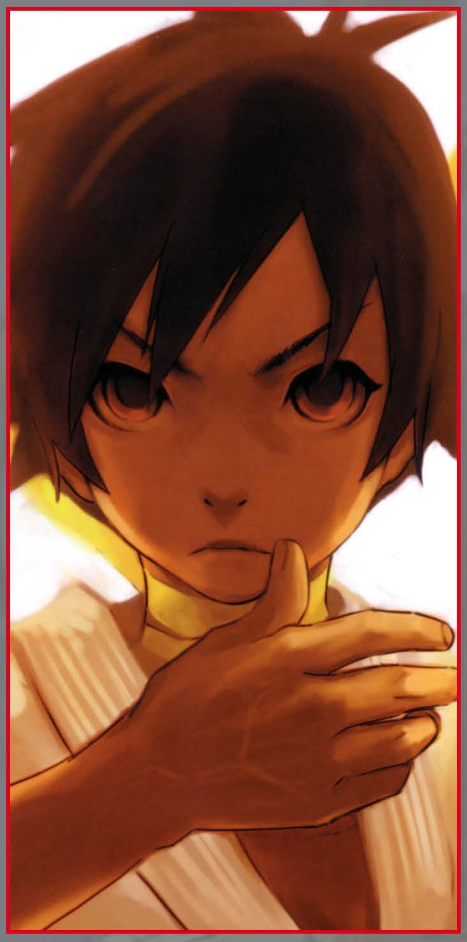
Bien entendu, toutes ces techniques peuvent être enchaînées dans des combos, des super-cancel et autres manipulations que les afficionados de jeu de baston affectionnent.

Passons les détails techniques pour mettre en avant la grande nouveauté du gameplay : le système de parry (parade). Bien sûr il y a d'abord la garde classique qui consiste comme toujours à mettre la direction opposé à l'attaquant quand celui-ci vous assène un coup. S'il saute, il faut protéger en haut, et s'il tape en bas, il faut se protéger en mettant une garde basse.

Mais en plus de cette défense classique, il est possible dans

Ryu pourra concentrer toute sa force dans ses boulles de feu !

Street Fighter III : Third Strike de mettre la direction vers l'avant pile au moment où l'adversaire tape.
Cela annule 100% du coup et ouvre une fenêtre de riposte durant laquelle votre assaillant ne peut plus mettre sa garde.
Autre particularité moins connue de cet opus, c'est l'apport au gameplay des provocations.
Déjà existantes dans beaucoup de jeux, les provocations étaient là uniquement pour permettre aux joueurs de se moquer de l'autre. Dans Street Fighter III : Third Strike, les provocations vont influées sur le gameplay. Par exemple, pour le personnage Q en faisant 4 provocations, le joueur aura son nombre de points de vie augmenté. Pour Ken, le fait de provoquer rendra plus puissante sa prochaine super attaque spéciale. La rose du boxeur anglais Dudley peut servir de projectile. Etc... Etc...
La chope dans Street Fighter III : thids Strike est aussi nouvelle. Avant cet épisode, la chope s'effectuait en appuyant sur un bouton de coup classique (comme le bouton gros poing par exemple dans Street Fighter II, ou les versions Alpha). Si le personnage est assez près de son adversaire, il y a une chope. Si l'opposant est trop loin, le coup correspondant au bouton tape l'adversaire. Dans Street Fighter III : Third Strike, il faut appuyer sur petit poing et petit pied en même temps pour attraper l'adversaire. Ceci permet la mise en place de véritables stratégies consistant à sauter sur l'autre joueur sans taper par peur du parry (suivi souvent d'un contre ravageur) et sortir plutôt une chope surprenant alors l'adversaire. En effet, le parry ne peut pas contrer une chope. Le seul moyen de la contrer étant que l'adversaire effectue aussi une chope au même moment. A noter qu'une excellente version HD du jeu est sortie sur Xbox 360 et PS3 via leurs plateformes de téléchargement. La conversion



The Beast Is Unleashed

La séquence de parry la plus connue est celle de Daigo lors de l'EVO 2004 (tournoi international de jeux de bastons) contre Justin Wong qui permit au japonais de faire un come back phénoménal grâce à une maîtrise technique de haut rang.

Ryu et ken les éternels rivaux !
A chacun de leur affrontement vous aurez droit à une petite intro' !

est excellente et très fidèle à la version d'origine.
Vous y trouverez quelques bonus avec des séquences d'entrainements, dont une vous refaisant jouer la fin du match mythique entre Umehara Daïgo et Justin Wong lors de l'EVO 2004 (voir encadré).
Je vous invite grandement à le télécharger et à y jouer avec des amis, ou même des inconnus via le mode online. D'ailleurs, Capcom a repris pour ce remake l'excellent système online GGPO , distribué gratuitement pour les joueurs de Street Fighter III: Third Strike jouant online sur PC depuis quelques années avec un émulateur arcade. Preuve que Capcom sait faire attention aux exigences de la frame !
A noter tout de même pour les débutants que le jeu est dosé depuis plus de 10 ans par des accrocs aux jeux de bastons, et le niveau est très bon, voir titanesque.

Yun prend très cher sous les yeux impuissants de son frère !

La série Street Fighter de Capcom a connu de multiples concurrents, dont SNK avec sa mythique NeoGeo. Dès les premiers Street Fighter, SNK proposa une série qui devint emblématique : Fatal Fury. Face à l'ogre Street Fighter III : Third Strike, SNK se devait de réagir. Ce fut le cas avec un certain Garou : Mark of The Wolves, ultime épisode de la saga des Fatal Fury ? Pari réussi ? Je dirai même Just Defend réussi ! Vous ne comprenez pas ce jeu de mot stupide ? Lisez le prochain RG Mag, et vous comprendrez pourquoi Garou: Mark of The Wolves a garde breaké Street Fighter III : Third Strike.

Concurrence

TECHNIQUE

Le système CPS-3 de Capcom crache tout ce qu'il a dans le ventre. L'animation des personnages est magnifique et rend le jeu très dynamique. Graphiquement, le titre est bourré de détails et les décors s'en tire avec une mention plus qu'honorable.

AMBIANCE

Les sons et la musique collent parfaitement au jeu. Les animations d'avant match et de fin de match apportent un petit plus original donnant de la personnalité aux personnages. Voir Ryu et Ken se taper du poing amicalement avant de commencer le premier round, c'est quand même top !

JOUABILITE

Street Fighter III : Third Strike est un jeu techniquement très exigeant. Sortir certains combos demandera plusieurs heures d'entraînement, comme pour maîtriser les parrys. Mais le jeu est aussi plaisant à jouer que l'on soit débutant ou joueur confirmé.

NOTE : 7/7

J'AIME
- LE SYSTÈME DE PARI
- L'ANIMATION DES PERSONNAGES
- LES COMBOS RAVAGEURS
- ELENA ET SON GRAND ECART

J'AIME PAS
- MON FRÈRE EST PLUS FORT QUE MOI

Elpianistero

Réalisation technique parfaite, musique au top, jouabilité exemplaire, richesse de gameplay infinie, Street Fighter III : Third Strike est considéré par beaucoup comme l'ultime épisode de la saga Street Fighter, et peut être le meilleur jeu de baston existant. Le renouveau du genre de jeu de baston dernièrement avec l'énorme succès de Street Fighter IV a poussé Capcom à sortir une excellente version HD et dématérialisée de leur jeu sur PS3 et Xbox 360. Preuve que le jeu est toujours indémodable...

TEST

Support : Megadrive
Développeur : Techno soft
Éditeur : Techno soft
Joueurs : 1

Genre : Shoot them up
Sortie : 1990
Difficulté : pour pilotes avisés
Support : Cartouche
Version : PAL
Langue : De Shakespeare

THUNDER FORCE II

Premier Thunder Force à sortir sur machine 16 bits, le titre de chez Techno Soft est un peu l'ambassadeur galactique du genre sur Megadrive. Beaucoup moins remarqué que ses suites, Thunder Force II n'en reste pas moins un jeu intéressant. Oui intéressant, car les gars de chez Techno ont un peu joué les alchimistes.

Je m'explique : les concepteurs ont en effet eu l'idée de mixer deux types de jouabilités différentes, l'une avec un vaisseau vu du dessus libre de mouvements et l'autre, plus classique, avec un scrolling horizontal.

La première donc, vous permet de voguer librement à travers un niveau où il vous faudra trouver des bases ennemies à détruire, le tout entouré d'une véritable horde de vaisseaux en tout genre prêts à en découdre.

Une fois toutes les bases annihilées, vous passez au niveau suivant. Si l'idée en elle même n'est pas mauvaise, ici elle à plutôt tendance à alourdir le jeu, notamment dans les derniers niveaux, où il sera facile de vous perdre, vous retrouvant ainsi à gaspiller temps et vie à la recherche de la dernière base. Une petite déception donc, qui aurait pu être évitée ne serait ce qu'avec l'ajout d'un radar. Puis viennent ensuite les niveaux à scrolling horizontal. Ici, on nage en eaux connues, et le résultat est bien plus convaincant.

La jouabilité est plus précise, le vaisseau en effet se contrôle mieux et l'action est bien plus soutenue. Dans ces niveaux, les ennemis seront nombreux et vous attaqueront sans relâche.

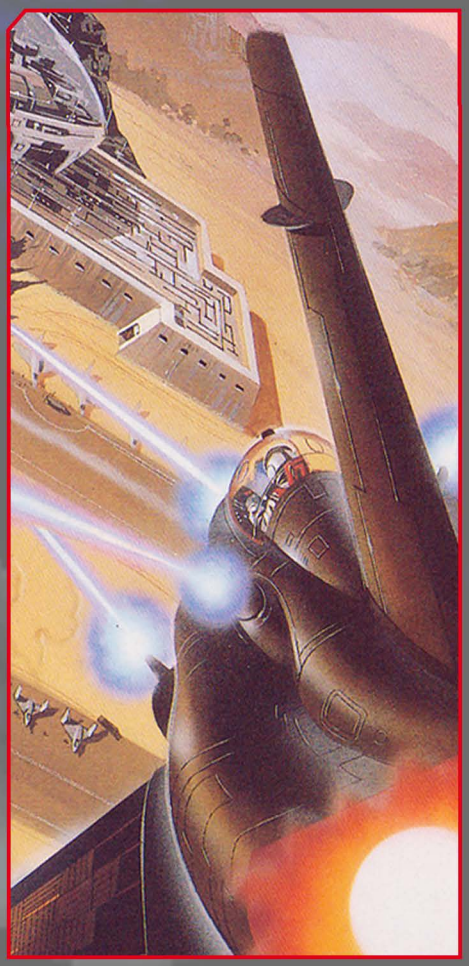
Comme vous le pouvez le voir, c'est assez le foutoir à l'écran.

Les différents tirs et attaques fusent de toutes parts. Vous aurez même l'occasion de vous frotter à divers demi-boss ainsi bien sûr qu'à des boss assez impressionnants.
On sent donc que le jeu est pris entre deux feux et cela ne jouera pas forcément en sa faveur. Bien que le concept de deux vues différentes puisse rendre le jeu moins monotone, le résultat lui, est plus mitigé.
D'un côté, on se retrouve avec une vue du dessus peu rythmée et un peu brouillon, de l'autre, nous avons un scrolling horizontal classique mais efficace au rythme soutenu.
Côté armement par contre, la chose est entendue. Vous disposez des mêmes armes dans tous les niveaux et certaines s'accommoderont d'ailleurs mieux avec la vue du dessus et inversement.
Variées, nombreuses et efficaces, on prend un réel plaisir à les utiliser. On sent donc que les développeurs ont fait du bon boulot et ont eu le souci du détail. D'ailleurs, cela se ressent également du côté des graphismes. En effet, les décors bénéficient d'un soin particulier pour l'époque. Sans pour autant pousser la machine dans ses retranchements, les arrières plans sont de bonne qualité et possèdent tous des petits détails sympas, notamment dans les derniers niveaux. Les sprites dédiés aux ennemis sont corrects, même si on finit par retrouver certains ennemis communs au fil des niveaux. Fidèle au style, les boss eux, sont plus travaillés, originaux et impressionnants.
La difficulté est également de mise.
En effet, les stages vus du dessus seront assez cotons, les assauts ennemis étant très fréquents voire même incessants, et comme on a tendance à se perdre un peu, on finit souvent par mourir. Ce qui au final n'est pas forcément pour plaire.
Les autres niveaux, quant à eux, sont pour le coup un peu moins complexes, même si éviter les tirs ennemis demande certains réflexes qui risquent d'user vos petites mains.

Les phases en scrolling horizontal sont nettement moins chiantes que la vue du dessus.

Armement

Six armes différentes seront à votre disposition tout au long du jeu. Du tir vertical à la vague, en passant par le tir guidé, vous bénéficierez d'un arsenal varié et complet. A vous de trouver quelle arme sera la plus efficace contre les bases et les divers ennemis qui vous attendent tout au long des différents niveaux.

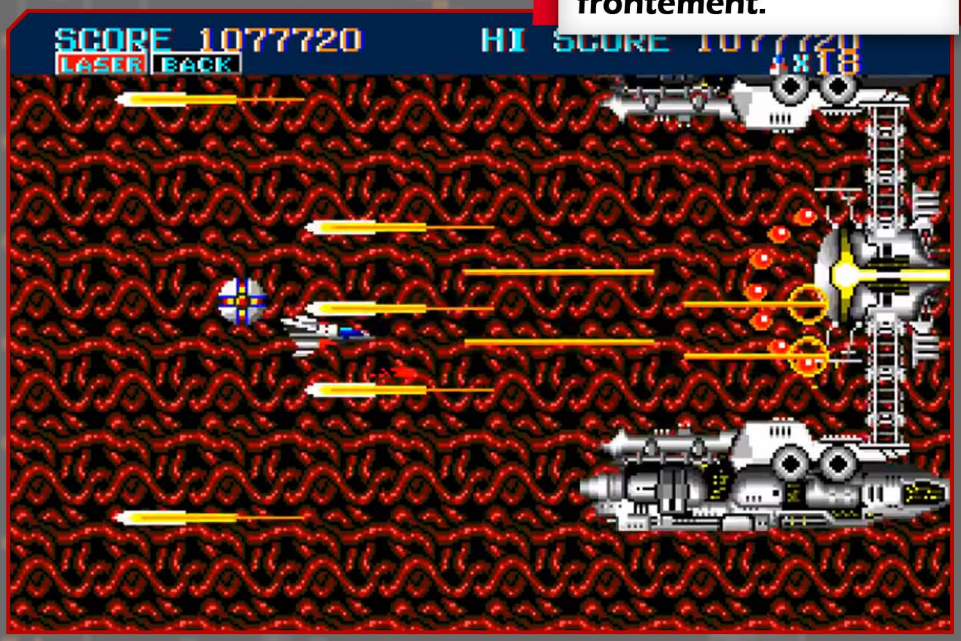


Ici, vos sens de pilotes sont mis à rude épreuve, et il vous faudra une certaine patience ainsi que de l'entraînement pour en venir à bout.
La difficulté est donc mieux dosée dans les parties à scrolling horizontal.
Bien que sorti dans les premières heures de la Megadrive, Thunder Force II jouit d'une belle finition.
Les gars de chez Techno Soft ont le sens du détail et cela se voit, dommage que les choix faits au niveau de la jouabilité plombent un peu l'ensemble.
Avec Thunder Force II, l'univers du shoot them up n'est pas complètement sauvé, mais son avenir semble bel et bien assuré, la preuve deux suites de grande qualité verront le jour sur cette même machine.

Même si ça reste clean, les décors ne font pas rêver.

A défaut de vous brûler, la lave de ce niveau vous cramera les yeux.

Noté cette impression de steak haché en arrière plan lors de cet affrontement.



TECHNIQUE

Les graphismes sont globalement très satisfaisants. Le jeu bénéficie d'une belle finition et certains décors sont soignés. Le titre reste fluide tout du long, et ce, malgré la pléthore d'ennemis, ce qui est réellement appréciable.

AMBIANCE

Une autre réussite du soft.
Les décors variés apportent une bonne ambiance.
Les musiques quant à elles sont bien choisies et collent parfaitement au style.
L'immersion est bel et bien présente, on en redemande.

JOUABILITE

Une jouabilité mitigée selon les différentes phases de jeu. Le scrolling horizontal est de bonne facture alors que la vue du dessus est plus hasardeuse.
Le titre est donc capable du meilleur comme du moins bon, dommage.

NOTE : 4/7

J'AIME
- LES PHASES À L'HORIZONTAL
- LES MUSIQUES
- LES ARMES

J'AIME PAS
- LES PHASES EN VUE DU DESSUS
- LA JOUABILITÉ À DEUX TEMPS

Enkidou

Intéressant et innovant, Thunder Force II est un titre avec de belles qualités et sur lequel on s'amuse. Dommage que certains choix de gameplay soient venus ternir son aura. Il n'en reste pas moins un beau coup d'essai de la part de Techno Soft, surtout pour une première tentative sur Megadrive. Je le réserve cependant aux curieux ainsi qu'aux fans de la série, les autres joueurs se tourneront certainement vers les opus suivants sortis sur la même machine.

RGMAG.FR

WWW.FACEBOOK.COM/RETROGEEKMAG

TEST

Support : Nes
Développeur : Toaplan
Éditeur : Capcom
Joueurs : 1/2

Genre : puzzle/plate-forme
Sortie : 1991
Difficulté : Normal
Support : Cartouche
Version : Pal
Langue : FR

SNOW BROTHERS

Il va falloir piéger vos ennemis.

Les frères bonhommes de neige n'ont pas eu droit aux feux des projecteurs. Sorti en 1990 en arcade, ce titre voit le jour en 1991, sur une NES en fin de vie, qui plus est hors du territoire français (puis sur Game Boy et Mega Drive respectivement un et deux ans après).

Au niveau du scénario, c'est plutôt classique. Deux frères doivent sauver deux princesses (au moins cette fois, y en a une pour chacun d'entre eux). En effet, le vilain roi Scorch qui voulait conquérir le monde depuis belle lurette a mis au point un plan machiavélique afin d'empêcher les princes Nick et Tome de Whiteland de lui mettre des bâtons dans les roues ; il les a transformés en bonhommes de neige. Il a ainsi pu s'emparer de leur royaume sans aucun problème. Mais les choses se sont gâtées quand il s'en est pris à Snowland et kidnappé les deux princesses du coin, Teri et Tina. C'en était trop pour les deux princes !

Envahir leur royaume ça passe, mais s'attaquer aux princesses de la contrée d'à côté, ça non ! C'est ainsi que commence notre aventure qu'il est d'ailleurs possible de partager avec un ami. Enfin, je parle d'aventure, cependant ce n'est pas à un jeu d'aventure que nous avons à faire, mais plutôt à un Bubble Bobble like. Le titre se compose d'une succession de tableaux fixes, 50 à priori, au travers desquels il faudra éliminer les sbires du roi Scorch afin de passer au suivant et ce, jusqu'à atteindre l'ultime niveau et affronter le responsable de notre transformation (et entremette.....heu kidnappeur de princesses).

La progression est ponctuée de rencontres avec des boss, tous les 10 niveaux, chacun attaquant d'une manière différente mais toujours en nous balançant des ennemis à la tronche, qu'il faudra à notre tour leur renvoyer. Mais comment donc me direz-vous ? Et c'est par cette habile transition que l'on va aborder le nerf de la guerre : le gameplay.

Relativement simple, vous vous en doutez, la croix permet de déplacer notre prince, la touche A de sauter et la touche B, de lancer des projectiles de neige.

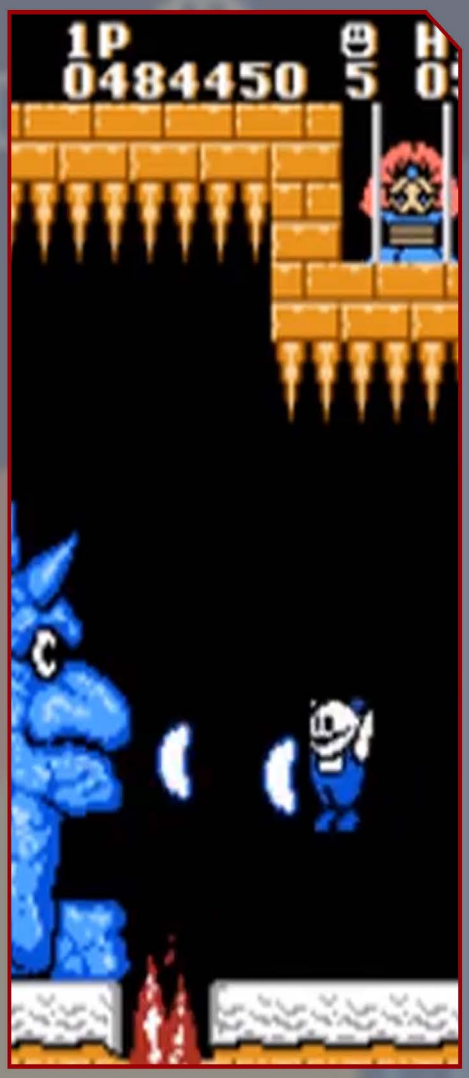
Ceux-ci permettent d'arrêter un ennemi si on le touche une fois, de l'arrêter plus longtemps si on le touche plusieurs fois, jusqu'à en faire une grosse boule de neige que l'on pourra alors lancer ! Une fois lancée, la boule suivra le relief du niveau jusqu'à atteindre le bas du tableau, et exploser, éliminant tout ennemi sur son passage. Il y a d'ailleurs deux façons de lancer la boule : la manière classique, la boule part et suit son chemin, et la façon moins classique...Avec celle-ci, on se retrouve collé à la boule, nous permettant ainsi de quitter une zone dangereuse. Lorsque la boule explose ou sur simple pression de la touche de saut, on est alors éjecté et notre personnage devient invisible pour quelques secondes.

Chacun jugera de l'utilité de cette technique en fonction de chaque situation mais c'est une idée sympa.

Quoi qu'il en soit, les ennemis ainsi éliminés se transforment en bonus, ppermettant soit d'augmenter notre score, soit d'accélérer la vitesse de notre personnage, voir même d'atteindre une sorte de niveau bonus.

Et si on réussit à éliminer tous les ennemis en une fois, des "billets" tomberont alors au sol, et il faudra se précipiter en bas du niveau pour en ramasser un.

Ces billets augmentent considérablement le score (plusieurs milliers de points contre généralement quelques centaines pour les bonus alloués pour la destruction d'un ennemi).



Il faudra souvent ruser pour battre les Boss.

Evidemment, plus on progresse, plus les ennemis se diversifient et leurs patterns de mouvements se complexifient. Si au début on a de simples ennemis se déplaçant de droite à gauche et sautant d'une plate-forme à une autre, on rencontrera rapidement des cracheurs de feu, des lanceurs d'objets non identifiés, des ennemis se mettant en boule et roulant rapidement sur une courte distance et d'autres se transformant en tornades et traversant le niveau à notre pousuite telle des têtes chercheuses.

Sans oublier que, si l'on traîne trop pour éliminer les ennemis présents, un nemesis imbattable qui nous poursuivra sans relâche entre alors en scène jusqu'à ce que mort s'en suive (de notre héros ou des ennemis restants). La difficulté est donc au rendez-vous et si au début, on a l'impression de progresser avec rapidité et facilité, on viendra bien vite à bout des 9 crédits qui nous sont alloués (chacun donnant 2 vies).

On regrettera l'impossibilité de descendre d'une plate-forme en la traversant alors que l'on peut monter dessus ainsi.

TECHNIQUE

C'est propre, pas exceptionnel mais ça ne bave pas de partout et les décors ne sont pas vides. Les personnages sont assez détaillés et les animations plutôt sympas. En somme, une réalisation honnête, sans grande surprise.

AMBIANCE

Là encore ce n'est ni bon, ni mauvais. Les musiques sont un brin répétitives mais on s'y fait, les bruitages quant à eux sont corrects. Par contre on a du mal à réaliser que l'on est un prince parti sauver des princesses.

JOUABILITE

Un gameplay simple à appréhender, qui évolue au fil de l'aventure puisqu'il faudra s'adapter aux nouvelles techniques des ennemis qui se joignent à la fête alors que l'on progresse dans les tableaux. Les héros répondent bien et les sauts sont précis.

NOTE : 4/7

J'AIME
- LA NEIGE
- LE PRINCIPE DE BASE
- CERTAINS BOSS

J'AIME PAS
- RÉPÉTITIF
- DES ENNEMIS UN PEU TROP LOUFOQUES

Perfect Neo

Pas de grosse nouveauté à l'horizon, un titre sympathique mais un peu répétitif, à l'image de son ambiance sonore que je n'ai même pas pris la peine de détailler tant 30 secondes de vidéo sur un site bien connu vous en diront plus que quelques mots. On aura malgré tout du plaisir à revenir de temps à autre syr ce jeu doté d'idées originales et d'un gameplay simple et efficace, pour essayer de rendre enfin une petite visite à ce fameux Scorch.

HARUKO MARU
ART
ENTERTAINMENT DESIGNER
&
pix'n love
EDITIONS
présentent
LE CUSTOM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
STARWING
COMPETITION

TEST

Support : SNES
Développeur : Bits Studio
Éditeur : Sony Imagesoft
Joueurs : Schwarzy

Genre : Beat them all
Sortie : 1993
Difficulté : Héroïque !
Support : Cartouche
Version : PAL
Langue : Anglais

LAST ACTION HERO

Arnold Schwarzenegger fut, avant d'être gouverneur de Californie, un des plus grands acteurs de films d'action des années 80 et 90. Ses films étaient garants de rameuter dans les salles tous les ados en mal de bourre-pifs et régnèrent sur le box-office de Conan le Barbare (1980) à Terminator 3 (2003) en passant par Predator, True Lies et celui qui nous intéresse ici Last Action Hero.

Résumé rapide, pitch comme on dit dans le métier : le jeune Danny est fan de films d'action (ça c'est pour l'auto-identification du fan lambda : moi !) et de Jack Slater en particulier (le héros parfait qui réussit tout). Un jour, le projectionniste du cinéma de son quartier donne à Danny un ticket de cinéma magique qui le propulse dans le dernier film de Slater là où tout n'est que frime et cascades en musique.

Par accident, Benedict, le super sale type du film passe à son tour dans le monde réel pour tuer Slater... (ça c'est du teaser ou je ne m'y connais pas !).

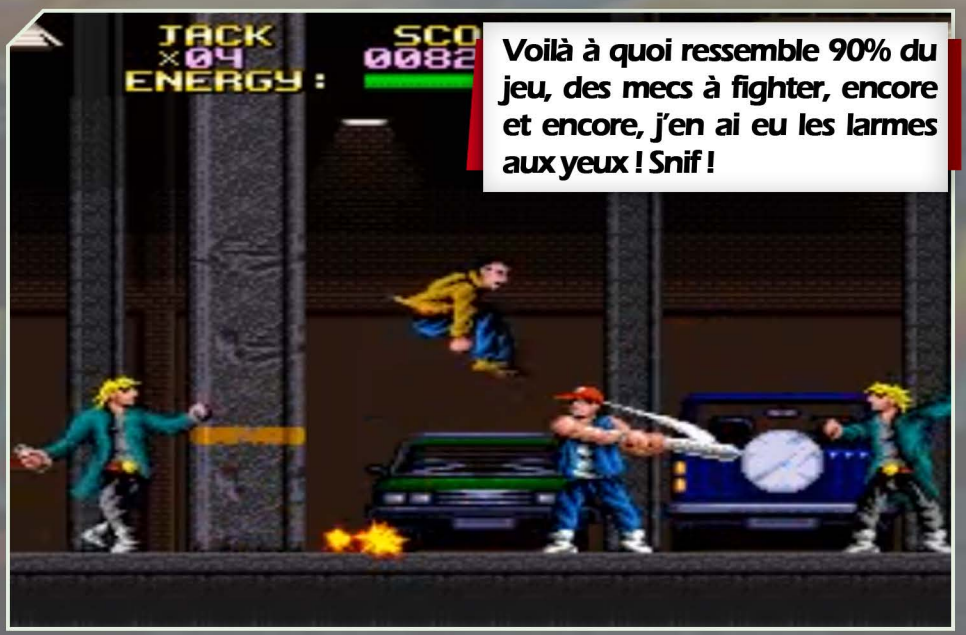
Allons tout de suite droit au but : qui sont les branleurs qui se sont permis de programmer ainsi ?

Et chose encore plus importante : quel chef de projet a pu valider une telle daube ?

N'allez pas me dire qu'il n'y a pas de beta-testeurs dans une boîte comme Sony !

Vous jouez avec Slater et

Après plusieurs années de culturisme mémorable on ouvre les portes d'Hollywood à Schwarzenegger (Schwarzy) avec Hercule à New York en 1969. Il commence à se faire un nom (Cactus Jack avec le grand Kirk Douglas, le papa de Michael en 79). Mais c'est après Conan le Barbare en 80 que James Cameron le veut pour son prochain film de science-fiction avec un robot qui ne parle pas (Terminator), ça tombe bien Schwarzy a encore un accent autrichien catastrophique. Et là tout s'enchaîne : Predator, Total Recall, Terminator 2, Trues Lies, je ne vais pas tous les citer ; jusqu'en 2003 où il stoppe pour quelques années sa carrière à Hollywood pour faire de la politique. Il revient (il l'avait promis !) dans les salles en 2012 mais sans surprise. Une icône de l'action des années 80-90.



Voilà à quoi ressemble 90% du jeu, des mecs à fighter, encore et encore, j'en ai eu les larmes aux yeux ! Snif !

et vous démarrez dans les rues de Los Angeles, vous dégommez des types sans trop savoir le pourquoi du comment et attention : vous ne possédez que 4 mouvements... juste 4...le coup de poing (très court) et le coup de pied (très lent), le double coup de pied de face à la Van Damme (??...inutilisable). Vous pouvez vous baisser mais cela ne sert à rien les ennemis vous touchent tout de même. Les adversaires sont armés de couteaux avec une allonge bien plus importante que la vôtre ou encore de battes de baseball.
Ce n'est pas qu'on s'ennuie, on ne peut pas jouer ! Injouable !

Les décors se ressemblent tous, vous n'avez pas l'impression de progresser. Idem pour les ennemis qui sont toujours les mêmes, honteux !
Que dire de la bande-son ? Ce sont des boucles de quelques dizaines de secondes qui vont se répéter indéfiniment, atroce !

Oui vous vous battez contre un hélicoptère...Et alors ?

L'infâme Benedict, il est là, en face de vous ; ce ne fut pas une sinécure pour arriver jusque-là ! Un boss plutôt correct, vu la catastrophe qu'est ce soft, mais là encore, rien de transcendant, loin de là !

TECHNIQUE

Une banalité affligeante, on se croirait presque retourné à l'époque des 8 bits, aucun effort notoire, pas d'effets impressionnants. Classique mais mal réalisé. Du travail de petits bras. Affligeant quand on connait les capacités de la console.

AMBIANCE

Quel est le rapport avec le long-métrage éponyme ? Le sprite de Schwarzy n'est pas ressemblant, les musiques ne sont pas celles du film, d'ailleurs des bips asthmatiques ne font pas de musique. A part quelques écrans scénaristiques, rien ne colle au film. Lamentable

JOUABILITE

Le point faible du jeu, s'il y avait eu un point fort. Un gameplay catastrophique. Vous ne pouvez pas ne pas vous faire toucher sauf sur un coup de bol, le plaisir de jeu est absent. C'est lent, mal pensé, mal programmé. Un exemple de ce qu'il ne faut pas faire.

NOTE : 0/7

J'AIME
- LE FILM ORIGINAL : UN DES MEILLEURS FILMS DE SCHWARZY EXCELLENT DANS L'HUMOUR ET LE SECOND DEGRÉ. A VOIR D'URGENCE !

J'AIME PAS
- 500 BALLES MINIMUM À L'ÉPOQUE !

Osvald

J'espère que vous ne vous attendiez pas à ce que je dise quelque chose de bien sur cette croûte ? Ce jeu est aussi minable que le film est bon. C'est un des pires jeux de la Super Nintendo. Typique des abus du business pour faire des sous avec du vent. Le genre de jeu qui nous a fait dire pendant des années que video games et cinéma ne font pas bon ménage. Une honte, un boulet. A oublier.

TEST

Support : Playstation
Développeur : Rage
Éditeur : Sony
Joueurs : 1/2

Genre : Speed ball en gore
Sortie : 1998
Difficulté : Coriace
Support : Cartouche
Version : PAL
Langue : FR

DEAD BALL ZONE

À la vue d'un titre comme DBZ, à ne pas confondre avec l'animé de Toriyama avec lequel il partage les initiales, on peut se demander comment un tel concept peut trouver naissance sur console.
En effet, lorsque l'on entame une partie de DBZ, on nous apprend qu'il s'agit d'un des sports les plus violents de son temps.
Le jeu présente assurément des faux airs de handball, étant donné que nous nous retrouvons balle en main sur un terrain où il faudra marquer dans les cages adverses. Néanmoins, les ressemblances s'arrêtent net à ce niveau sachant qu'ici, nul besoin de dribbler, vous pourrez sprinter balle au poing vers votre objectif premier : démonter le goal pour marquer !
Enfin pour peu que l'équipe adverse ne vous ait pas foutu KO. Voir dans le pire des cas, laissé pour mort sur le bitume ! Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une fois sur le terrain ou devrais-je plutôt dire dans l'arène : anything can fucking happen !
Pas de règles hormis celles de survivre et de déglinguer l'équipe adverse !
Pour ce faire, pas de quartier ! À votre disposition, différentes techniques allant du coup de boule dans les gencives au vicieux lattage de burnes sans parler du foot stomp dans la gueule. Vous pouvez aussi viser en pleine tête le défenseur en face de vous

Comme il fallait bien un pitch pour trouver une raison à ce sport et par logique des mecs pour aller s'entretuer dans la joie et la bonne humeur. Ça sera donc des centres de détention qui iront jeter leurs prisonniers dans l'arène et qui iront jusqu'à créer des ligues nationales ou internationales pour le développement de ce sport.

À défaut de compter les buts si vous êtes mauvais, vous pouvez toujours compter les morts !

avec votre balle de métal ! À défaut de marquer des buts, autant lui réduire le crâne en bouillie. Il n'y a pas de règles, ne l'oubliez pas.
Toujours motivé à entrer en lice ? Tant mieux car le plus beau reste à venir ! Vous vous sentez de taille à survivre aux mauvais coups ? C'est bien, car c'est de cette manière que les armes entrent en jeu. Lorsque la force des poings n'est plus suffisante, ça sera donc avec l'aide de bombes, de missiles et de tronçonneuses.
Avec de tels préliminaires, DBZ peut aisément gonfler de désir tout attribut masculin ! Sauf qu'une fois passé à la pratique, nous nous retrouvons très vite avec une demie molle. L'action est plus que brouillon, on est rendu à davantage miser sur la chance que sur la stratégie. En effet, vous n'aurez pas le temps de réfléchir. Pour peu que vous le fassiez, la sanction sera un rude plaquage ou un gnon dans la gueule. Cette grosse erreur de gameplay pour un jeu de sport aussi violent soit-il, fait que le titre devient atrocement chiant à jouer et perd malheureusement de sa saveur et de son intérêt.

Petit piétinage adverse entre amis. Pas d'inquiétude, c'est toléré et même plutôt recommandé.

Vous le savez à présent, vos joueurs risquent leur vie durant les périodes de jeu pour faire plaisir à un public en manque de sensations fortes. À chaque fin de quart-temps, vous pourrez ainsi évacuer les blessés et avoir de la viande fraîche sur terrain.

TECHNIQUE

Les dev' avaient fait un travail plutôt bon à l'époque. Effets de lumière sympas, pas de ralentissements et un aspect graphique plutôt agréable à regarder.
Manque de bol, plus de 10 ans ont passé et les premiers jeux 3D sont plutôt indigestes de nos jours. Ça reste fluide mais l'animation n'est franchement pas au rendez-vous.

AMBIANCE

On est dans un milieu carcéral, donc de suite, on sait que ça ne va pas être jojo et assez redondant ! Le rendu est plutôt bon, crasseux à souhait, les joueurs n'hésiteront pas à gerber et s'il faut déverser des flots d'hémoglobine sur le sol, les gars répondront toujours présent après un bourre pif.

JOUABILITE

Un bouton de passe, de tir et l'habituelle touche pour speeder.
Rien de compliqué mis à part que la caméra n'est pas des mieux placées, ce qui fait que cela rend le titre peu jouable.
De plus, l'exécution des différents coups spéciaux n'est vraiment pas des plus adaptées.

NOTE : 2,5/7

J'AIME
- TUER L'ÉQUIPE ADVERSE
- LA BAGARRE
- LES MECS QUI GERBENT

J'AIME PAS
- ZÉRO STRATÉGIE
- PAS SUPER JOUABLE
- PLUTÔT CHIANT

Mr H

Dead Ball Zone aurait pu être la figure de proue du sport massacre outrancièrement choc ! La réalisation n'est pas trop dégueu mais malheureusement le titre est loin d'être un exemple d'accessibilité. La vitesse du jeu et la jouabilité font que le soft est plutôt brouillon. Si vous avez le courage d'aller au bout du mode ligue, vous ne reviendrez pas dessus vu qu'il n'y aura probablement aucun de vos potes qui voudra jouer avec vous tant les matchs ne riment à rien.

TEST

Support : PCE
Développeur : Red Company
Éditeur : Hudson
Joueurs : 1

Genre : RPG
Sortie : 1989
Difficulté : Difficile
Support : CD/SCD
Version : Japonaise
Langue : Japonais

天外魔境

Si en 1997, FF7 a marqué les esprits, notamment avec ses scènes cinématiques, il est pourtant loin d'être le précurseur en la matière. Revenons au 30 juin 1989 qui voyait au Japon la sortie d'un RPG attendu par bon nombre de joueurs. Développé par le studio Red, notamment connu pour la série des PC Genjin (ou PC Kid), ce titre se voulait être l'ambassadeur du CD-ROM de la PC Engine sorti quelques mois auparavant en surfant sur le succès de séries telles que Dragon Quest et Final Fantasy.

Ce premier RPG sur support CD narre l'histoire de Jiraiya qui doit sauver son pays, Jipang (terme dérivé du Cipango de Marco Polo), en proie à un groupe religieux maléfique (le Daimonkyou) venant de l'étranger et composé de 13 terribles individus.

Cette organisation a pour but de libérer Masakado, un seigneur cruel qui tenta jadis de soumettre le pays entier à son autorité. Les desseins de cet être démoniaque furent anéantis par le Clan du Feu dont descend notre héros.

Malheureusement, tout seul, il ne pourra être déterminant et doit donc d'abord trouver ses deux frères d'armes Tsunade et Orochimaru issus également du même clan. Une fois réunis, après moult péripéties, nos trois protagonistes devront trouver les sphères appartenant à leur famille. Pour se faire, ils auront à traverser une à une les régions qui composent le pays et délivrer ces dernières du joug d'un des 13 membres du Daimonkyou.

Ainsi, dans chaque région, nos héros auront à résoudre des mystères, aider des gens et délivrer les divinités animales scellées en échange de quoi ils recevront diverses récompenses.

Les treize maléfiques membres de l'organisation.

La carte du monde est très vaste et les villages sont nombreux. Malheureusement, ils arborent tous le même genre de visuels qui donne au jeu un aspect plutôt répétitif, en dépit de la cohérence scénaristique puisque l'histoire se déroule dans un seul et unique pays. Heureusement, la diversité des donjons et des situations permettent au joueur de ne pas se lasser. À ce titre, bien que linéaire, l'aventure se poursuit avec plaisir à l'aide d'un scénario efficace ponctué de notes d'humour qui apportent un peu de légèreté au tout.

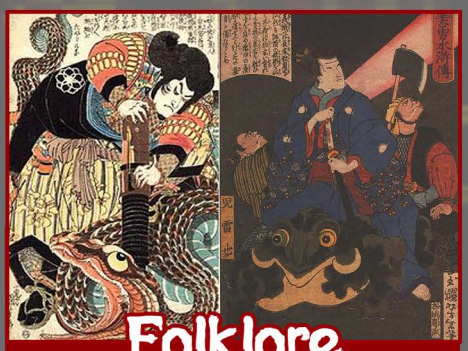
Qui dit RPG dit forcément combats. Ces derniers sont aléatoires et en vue subjective à la Dragon Quest. Les personnages disposent d'attaques, de magies (à l'exception de Tsunade), d'objets dont certains se révèleront déterminants ou encore d'une compétence spéciale, comme le vol pour Jiraiya.

Tout cela demeure classique, mais pourtant ça suffit à conférer aux affrontements une bonne dose de stratégie. Certains ennemis ou boss ne seront, par exemple, sensibles qu'à un type de sorts, d'objets ou une compétence.

Après chaque victoire, l'équipe reçoit des points de vertu qui sont l'équivalent des XP dans les autres RPG. On peut également glaner ces points en tant que bonus après avoir délivré des divinités ou aidé divers PNJ. En gagnant un « dan » (l'équivalent dans ce jeu des niveaux), nos personnages voient leurs points de vie, de magie (sauf Tsunade), d'attaque, de défense et de vitesse augmenter.

Des sessions de Level-up sont toutefois nécessaires pour voir la fin du jeu. En effet, le challenge est relevé. C'est un des gros défauts du soft. On se prend des game over de façon aléatoire. Je m'explique : les ennemis utilisent parfois un certain pattern d'attaques imparables qui décident notre équipe sans qu'on ne puisse rien y faire. Je me souviens d'un boss qui m'avait balancé une attaque préventive qui a endormi tout mon groupe, ensuite il s'est fait plaisir en éclatant mes persos un à un. Il n'y a pas vraiment de game over. Quand Tsunade ou Orochimaru se fait tuer, après le combat, on se retrouve téléporté à l'auberge du dernier village du Dragon visité (il y en a un dans chaque région)

À plusieurs reprises, Tsunade aura le mot pour rire. Ici, elle se demande si Jiraiya a des vues sur elle pour l'emmener dans un endroit aussi glauque.



Folklore

Les fans de Naruto connaissent très bien les noms des trois protagonistes de ce titre. Ils proviennent en fait d'un conte issu du folklore japonais : « Jiraiya Goketsu Monogatari » (« Les Dits du Vaillant Jiraiya »). Durant la quête, un boss arborera l'apparence de Kyuubi (le Renard à neuf queues), personnage également présent dans le célèbre manga de Kishimoto.

Shoji Masuda

Après un développement compliqué qui a vu le projet à deux doigts de couler, l'arrivée dans l'équipe de Shoji Masuda va changer la donne. Il a été chargé de retoucher ce scénario prévu à la base pour être adapté en anime et en roman. Il a expliqué après la sortie du titre que son travail avait été de retravailler les dialogues, d'ajouter des embranchements scénaristiques et de donner une cohérence à cette histoire. Il a dû tout faire en trois mois.

et c'est frustrant car même si le boss du donjon en cours trépasse, il faut se refaire tout le chemin jusqu'au lieu du combat pour voir la suite des événements. Par contre, quand Jiraiya se fait avoir, l'affrontement est immédiatement interrompu et on se retrouve dans le village avec nos économies vidées de moitié. Le seul moyen de limiter les dégâts est de confier son argent aux échoppes prévues à cet effet. Ces magasins montreront vite leur nécessité puisque notre inventaire est limité à 9 objets par personnage, équipement compris. Nos trois héros peuvent tout de même se passer les objets, de même que les rouleaux de magie, eux aussi en nombre limités dans l'inventaire. Tsunade servira donc à transporter le surplus de rouleaux, au cas où. Enfin, tout au long du jeu, on reçoit divers objets-clés qui serviront de temps à autre et pourront parfois se révéler précieux en combat. La gestion des équipements se retrouve donc au cœur du système de ce jeu.

Finissons avec la mise en scène de qualité, surtout à l'époque à laquelle est sorti ce RPG, avec des cut-scenes partiellement animées et doublées par des professionnels et des musiques signées du compositeur mondialement connu Ryuichi Sakamoto (excusez du peu). Graphiquement parlant, sans casser des briques, Tengai Makyou Ziria se situe tout de même au-dessus de ses rivaux sur Famicom. Malgré une certaine linéarité et des menus relativement accessibles, les joueurs occidentaux seront gênés à cause de la langue japonaise qui empêche de profiter de l'histoire, mais aussi de progresser facilement à cause de certaines énigmes ou situations peu évidentes.

TECHNIQUE

Pour un des premiers jeux sur le support CD, la réalisation s'en sort plutôt bien puisque le titre se hisse au-dessus de ce que l'on a l'habitude de voir sur les 8 Bits concurrentes. Les images animées sont très jolies et les arrières-plans sont plutôt détaillés.

AMBIANCE

L'omniprésence du folklore japonais est le principal intérêt du jeu. Les musiques en qualité CD de Ryuichi Sakamoto et les doublages réussis contribuent à l'immersion du joueur. Le scénario réserve également quelques surprises au niveau des situations auxquelles le joueur devra faire face.

JOUABILITE

Un RPG étant dépourvu de maniabilité, on va surtout parler de l'accessibilité. Malgré des interfaces simples, le jeu se révèle peu accessible à cause de la barrière de la langue. Les conseils des PNJ sont souvent utiles pour résoudre les énigmes et progresser dans l'histoire.

NOTE : 4/7

J'AIME
- LE FOLKLORE JAPONAIS
- LES MUSIQUES DE SAKAMOTO
- LES CUT-SCENES DE QUALITÉ

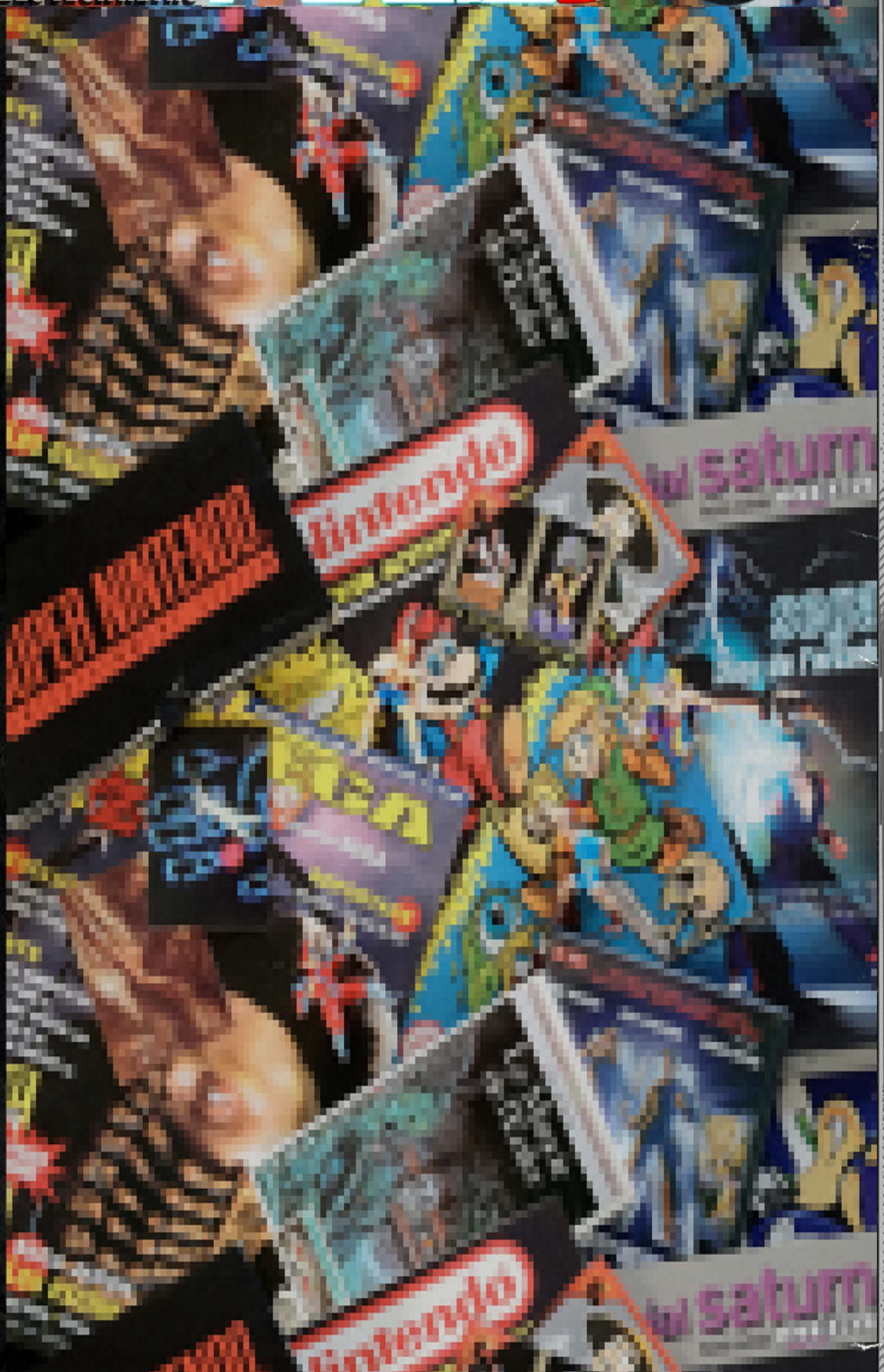
J'AIME PAS
- LA DIFFICULTÉ UN PEU BANCALE
- LES DÉCORS RÉPÉTITIFS

Shion

Tengai Makyou Ziria se révèle être une expérience intéressante malgré des défauts agaçants qui rendent le jeu un peu trop difficile et long par moments. La langue japonaise empêche les joueurs occidentaux de s'immerger complètement dans cette histoire et de profiter de ses subtilités. Enfin, sa réalisation et sa difficulté d'un autre temps pourront également rebuter.

RETRO POLIS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO



TEST

Support : Playstation
Développeur : Fill-In Cafe
Éditeur : Banpresto
Joueurs : 1

Genre : Beat'em All
Sortie : 1997
Difficulté : Facile
Support : CD
Version : JAP
Langue : Japonais

パンツァーバンディット
PANZER BANDIT

Trop de jeux en 3D qui a mal vieilli sur la Playstation première du nom ? Malheureusement, c'est un peu vrai. Pour prendre son pied sur de la jolie 2D sur cette machine, il faut parfois savoir où chercher.

Et c'est souvent au pays du Soleil Levant que se trouvent des petites bombes rétro! Panzer Bandit fait partie de celles-ci, en ressuscitant un genre roi de l'époque 16bits : le Beat'em all 2D !

Je vous passe le scénario qui doit tenir sur un post-it : vous avez le choix entre quatre personnages (Kou le gamin et son ami le mecha , Kasumi et son animal de compagnie robotisé, Miu l'enfant perché sur un gros robot et Ein, un robot armé jusqu'aux dents de lasers, roquettes etc) pour aller occire de l'ennemi dans un univers futuriste et robotisé à mort. Le chara-design est plutôt réussi par ailleurs, typiquement japonais et «mangatisé» ; tous les sprites sont assez détaillés et bien animés. Ce serait du tout bon si les décors n'étaient pas un peu vides et les ennemis (et même les boss !) quasiment toujours les mêmes !

Cette répétition de sprites à outrance fait un peu tâche pour un jeu de 1997 d'ailleurs, m'enfin on pardonnera pour cette fois.

D'autant que le titre se rattrape de bien des manières ; notamment musicalement, où les musiques et les bruitages punchy s'apprécient au fil du jeu, mais surtout au niveau du gameplay, élément bien sûr le plus

Société d'édition de jeux fondée en 1977 sous le nom de Hoei Sangyo Co , et devenue filiale de Namco Bandai en 2008, Banpresto s'est spécialisée dans les jeux typiquement japonais : adaptations de mangas, d'animes (Ranma, Sailor Moon, Dragon Ball Z...), jeux de mechas etc. Nombre d'entre eux ne sont jamais parvenus jusque chez nous, comme ce Panzer Bandit, les Go Go Ackman sur SFC ou la majorité des opus de l'excellente série Super Robot Taisen.

Les quatre premiers niveaux se font dans l'ordre que vous voulez.
Pratique pour refaire directement son favori !

important dans ce genre de titre. Nerveux, fun, dynamique, défoulant, plus fin qu'il n'y paraît : les adjectifs pour le décrire ne manquent pas. Sûr que la lassitude ne vous gagnera pas, puisque la liste des commandes est, accrochez-vous bien : attaque faible, 2 attaques fortes, attaque des 2 côtés, attaque spéciale faible et forte après remplissage de la barre, dash, saut, switch entre 2 plans et coups spéciaux avec quarts de cercles. Cool, non ?

Bien sur, ne vous attendez pas à développer des tactiques de combat, le jeu est finalement torchable avec la moitié des touches pré-citées.

Un peu regrettable d'avoir un gameplay qui ne restera pas totalement exploité ! Cette variété, associée à la présence des 4 persos de base et des débloquables, des 3 niveaux de difficultés et des modes de jeux à plusieurs, assure tout de même une rejouabilité certaine à un titre qui se boucle en moins d'une heure, genre oblige.

L'opening façon animé présente les différents protagonistes du jeu.

Le spécial, différent pour chaque perso, devient utilisable au fur et à mesure que vos coups remplissent la jauge en haut à gauche. Bien utile contre les boss et lorsque les ennemis se pointent en bande.

TECHNIQUE

Le jeu nous propose une belle 2D, agréable à l'oeil, et servie par un character design réussi, et des animations fluides et détaillées. On peut regretter tout de même les décors un peu vides et sans génie. Le bilan est tout de même positif de ce point de vue là.

AMBIANCE

C'est sûr, il ne faut pas être allergique à tout ce qui touche au Japon. On est en plein dans le délire manga-robots.

Les musiques et les bruitages sont soignés, mais pas de quoi vous faire écouter l'OST avant de vous endormir.

JOUABILITE

Le gameplay est très riche, mais accessible, et il ne vous faudra que dix petites minutes pour profiter du jeu. Un gros point fort du titre ! Il est toutefois dommage que certains coups soient trop avantageux par rapport à d'autres, ce qui nous fait délaisser ces derniers.

NOTE : 5/7

J'AIME
- LE CHARA-DESIGN
- LE DYNAMISME DU JEU
- LE GAMEPLAY TRÈS RICHE....

J'AIME PAS
- ...MAIS PAS ASSEZ EXPLOITÉ
- LES DÉCORS VIDES
- UN POIL COURT

Gio'

Fans du genre, ne passez pas à côté de ce titre, certes pas exempt de tout défaut, mais trop méconnu à mon sens. Vous en aurez carrément pour votre pognon, tant vous êtes assurés de vous défouler et de passer un bon moment, seul ou avec vos compères retrogamers. Dommage qu'il ne soit pas sorti chez nous aussi néanmoins.

WHAT THE FUCK !!!

Dans le monde du jeu vidéo, il existe toujours des créateurs qui semblent avoir tellement sniffé de la coke avant de pondre un concept que l'on se demande pourquoi un tel titre existe ? Ou qui ne savaient peut-être pas quoi foutre de leurs dimanches après-midi. En tout cas, leur soft existe et H et Prout ont perdu de leur temps pour vous en parler !

Dans la catégorie "what the fuck, non mais c'est quoi encore ce jeu de merde ?!", je vous présente un grand gagnant : « Ethnic Cleansing » (en français, « nettoyage ethnique »). Développé en 2002 par Resistance Records, un label de zick néo-nazi qui appartient à l'Alliance Nationale (oui oui, ça existe encore le KKK), Ethnic Cleansing est un FPS moisi où le but du jeu... bah c'est de buter des noirs (niggers en anglais). Très amusant dès le départ, le jeu vous permet de choisir entre un skinhead ou un gars du Ku Klux Klan. Nous voici donc dans un quelconque ghetto nord-américain armés jusqu'aux dents, pour faire leur fête aux négros et autres latinos.

Un vrai bonheur en perspective. Très vite, car le jeu est très court (tant mieux), on arrive dans une sorte de sous-terrain / métro où il faut démonter du juif cette fois-ci, pour finir devant Ariel Sharon, ex-premier ministre d'Israël, qui planifie alors la domination juive du monde. Vous vous battrez alors contre ce boss final (lol) afin de permettre à la race blanche de garder sa souveraineté mondiale.

Ouf, heureusement que vous passiez par-là ! Malgré le génie indéniable à l'origine de Ethnic Cleansing, on peut s'accorder à dire que c'est un sacré jeu de merde. Les graphismes sont vraiment ignobles (même pour l'époque), les musiques inexistantes, les effets sonores sont à la limite du supportable mais parfois très drôles aussi. En effet, lorsqu'on bute un noir il fait un gros cri de macaque... True story bro, fallait y penser. La prise en main est très facile par contre, éteindre ce jeu pourri ultra buggé l'est également. Quoiqu'il en soit, je ne vous invite pas y jouer, une vidéo sur youtube suffit largement.

Très souvent cité dans la presse spécialisée comme le jeu le plus raciste au monde, ou dans les plus controversés, cette saloperie a quand même eu le droit à des suites, comme quoi chez les nazis, on sait rigoler.

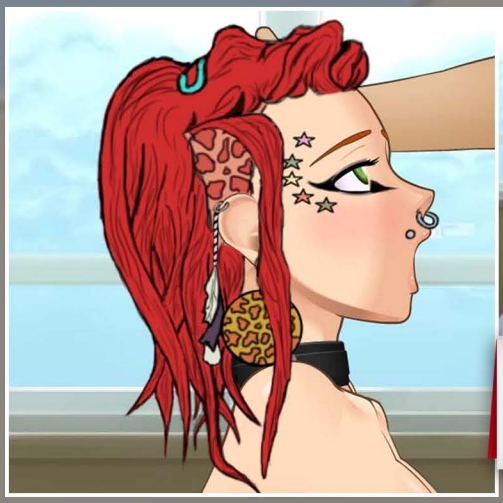
Pour ceux qui parlent un minimum l'anglais mot-clés de certains sites pour adultes, vous vous doutez que l'on se retrouve avec un titre assez machiste sur les bords. Sachez en plus, que vous pourrez jouer à ce jeu d'une seule main si l'envie vous en prend et laisser libre court à votre imagination. Cela n'engage que vous au passage...

Le principe est très simple, vous disposez d'une gamme assez importante de jeunes demoiselles issues de l'univers du manga ou du jeu vidéo. Vous devrez donc enfoncer votre bazar dans la bouche de ces mêmes héroïnes qui se laisseront faire et cela même, quelle que soit votre rapidité ou intensité d'action. Vous voulez bloquer leurs voix respiratoires, sachez que vous le pouvez. Ce qui est assez étonnant, ce sont surtout les bruitages, l'animation et les quelques effets (salive, maquillage qui coule etc , etc) qui reste tout de même assez saisissants.

La réalisation technique est assez poussée pour ce genre de jeu. Notez également, que selon votre version vous disposerez de tout un tas de choses que vous pourrez customiser. Que ce soit d'ordre graphique ou de l'IA.

Un jeu qui se doit d'être testé, notamment si votre main droite (ou gauche) vous sert de petite amie.

Navré pour la mauvaise qualitée de l'image.



L'éditeur de personnages vous permettra tout un tas d'excentricités Super DT.

Friand des homebrews et autres jeux indé' depuis mon plus jeune âge, c'est avec émoi que j'ai toujours suivi les différentes nouveautés qui s'offrent à moi. Au début du 21ème siècle, avec l'avènement des graveurs et des jeux sur CD-ROM, il nous était facilement possible d'essayer un jeu du genre directement sur notre PSX ou Saturn. Toujours à la pointe de l'actualité de cette industrie de l'ombre, je m'essayais aux sorties les plus originales. Parmi elles il y avait un jeu dont le titre m'émoustilla : Virtual Sex 2 ("with Jenna" en sous-titre) sorti sur PSX. Par simple curiosité vidéoludique, bien entendu, je pris le jeu pour l'essayer sur ma console de salon.

Ma surprise à la vue de la pochette sur mon site de release n'était rien par rapport au contenu magique de la galette. Le jeu commence par la très sympathique Jenna, blonde atypique au possible, qui nous accueille dans son joli habit blanc dentelé (qu'elle ne gardera pas longtemps). A l'instar des autres jeux-vidéo où vous devez choisir la difficulté, ici ce sera plutôt la position. Il faudra donc évoluer entre « Nasty Sex » et autre « Innocent Oral » et d'autres mots clés qu'on peut croiser à volonté, genre « Innocent Sex » ou « Nasty Oral », bref, vous avez compris le délire. Après, lorsqu'on a choisi le « thème » on va dire, on doit choisir les accessoires. A votre disposition vous avez une m..., un g... et autres trucs funs ou encore plus DIY (Do It Yourself) vos d... ou votre b..., bref que du bonheur. Sinon le but du jeu en lui-même est simple, une fois qu'on a tout choisi, on appuie sur play et... et bah on regarde... De temps en temps on peut changer les paramètres et voir ce que ça donne. Le jeu « finit » au moment que vous vous imaginez. Ce qui est magnifique c'est que l'on peut sauvegarder, charger et même enregistrer ses parties. Je n'ai jamais vraiment compris l'intérêt mais bon.

Au final est-ce vraiment un jeu ou juste un film (porno) interactif ? Il y en a bien qui se posent cette question en pensant à Asura's Wrath, Shenmue, MGS ou encore Xenosaga. Je n'ai pas vraiment de réponse claire à donner, juste que je peux vous le dire : c'est grave de la merde. Les graphismes sont ignobles (c'est de la psone, tu m'étonnes), les bruitages odieux, les vidéos horribles et tu peux même pas te br... Pardon, je veux juste dire que c'est ultra nul, mais je suis heureux de l'avoir fait.

Découvert sur le stand du collectif de développement de jeu indépendant WIC (n'hésitez pas à jeter un œil sur ce dernier dans ce même magazine), Monique Passion : Hôtesse de Caisse est très certainement le titre que nous avons le plus squatté durant le Stunfest. Ce soft est sorti du cerveau du programmeur Damien Mayance dans le cadre du concours « Make something horrible » de Canard PC.

Monique Passion : Hôtesse de Caisse vous plongera dans le monde du scan et de la grande distribution. Si au premier abord, le jeu semble être une vaste blague dont l'intérêt ne semble se limiter qu'au burlesque de son thème, il faudra reconnaître qu'il devient addictif, pour les joueurs que nous sommes en tout cas, tant la volonté de terminer cette foutue journée de taff virtuel devient obsessionnelle (oui, nous n'aimons pas perdre).

Bien que nous ne nous soyons pas découverts une vocation pour aller nous inscrire à Carrefour, Damien souhaitait pointer du doigt avec son jeu, l'industrie actuelle des simulateurs.

C'est ainsi que nous allons terminer d'ailleurs, par ses propres mots : « De même qu'il ne s'agit pas de se moquer d'un métier, mais bien des jeux vendus à prix d'or et pourtant encore plus mauvais que notre « simulateur ». »

Vous pouvez d'ailleurs télécharger le soft à cette adresse :
http://d.pr/f/OWmp

S'il y a bien un monstre connu et reconnu à travers les cinq continents, il s'agit bien sûr de Godzilla, cet énorme monstre vert venu du fond des âges. Sorti dans les salles obscures depuis bientôt cinquante ans, notre monstre radioactif n'a pas pris une ride, ou presque.

Le film, sobrement intitulé Godzilla a vu le jour via les mains de Tomoyuki Tanaka en 1954., et a connu un énorme succès qui lui vaudra de nombreuses suites. Il est également celui qui pourra se targuer d'avoir lancé la « mode » des films de monstres avec une belle tartine de scénarios catastrophes.

Mais plongeons-nous dans le contexte, voulez-vous, et intéressons-nous au scénario en lui-même, car oui, il y a matière à dire. Sans pour autant faire passer Asimov ou Franck Herbert pour des ringards, le film dispose d'un scénario classique mais efficace. Godzilla, créature issue de l'ère jurassique vivait enfermé dans une crevasse gigantesque à couler des jours paisibles.

Mais, c'était sans compter sur la cruauté de l'homme qui décida d'effectuer ses tests atomiques juste au dessus de son tranquille terrier, ce qui a eu pour effet d'ouvrir au monde son antre naturelle et au passage, d'altérer les gênes de la créature. Désormais en colère, gigantesque et capable de cracher du feu, notre féroce monstre va surgir de la mer afin de cracher au monde son mécontentement à travers tout un tas de flammes dévastatrices.

Apparaissant d'abord sur une petite île proche de l'archipel central japonais, Godzilla va rameuter les foules, dont tout un tas de scientifiques voulant l'examiner, expliquer sa venue et éventuellement le garder en vie pour l'étudier. Conscient du danger que cela implique, les militaires, eux, prendront les choses en main et décideront de faire ce qu'ils font le mieux, c'est-à-dire essayer de bombarder la créature afin de l'anéantir. Mais n'ayant pas suivi le début du scénario servi par ces lopettes de scientifiques, ils n'avaient pas compris que cela ne ferait qu'énerver la bestiole, la forçant ainsi à trouver refuge dans la baie de Tokyo. S'ensuivra donc un horrible carnage qui ne sera pas sans rappeler les blessures subies

Godzilla scintillera de plus belle avant de lancer ses flammes...

...pour ensuite faire de Tokyo son petit barbecue perso.

par le pays du Soleil Levant durant la seconde guerre mondiale.
En effet, ici tout ne sera que ruines et chaos, car tel un un Attila des temps modernes, là où Godzilla passe, l'herbe (et les buildings) ne repousse(nt) pas.
Et bien que les effets spéciaux puissent aujourd'hui paraître archaïques, il n'en sont pas moins d'une grande qualité pour l'époque. Les maquettes sont nombreuses et travaillées, chaque bâtiment ou véhicule dispose de sa petite finition aboutie, un vrai travail d'orfèvre. Le monstre féroce, quant à lui, est représenté de manière correcte, et pour un film des années cinquante, le résultat est là.
Ainsi, voir Tokyo partir en fumée sous les assauts de la bête géante est un vrai délice pour les amateurs du genre.
Le film sent donc la destruction et le malheur qui ne sont pas sans faire penser aux affres de la guerre. Car s'il y a bien un mal être qui transpire tout au long du scénario, c'est celui de la bombe atomique et de ses méfaits.
On peut donc considérer ici Godzilla comme une métaphore du mal effectué par les catastrophes atomiques subies à cette époque, ravageant sans pitié ni distinction. Il n'en reste pas moins que le résultat final est un film de qualité devenu culte aujourd'hui, et dont le monstre principal est devenue une véritable référence aussi bien culturelle que cinématographique.

Enkidou

Les effets spéciaux sont des plus réussis. Les maquettes bénéficient d'un d'un soin particulier qui n'ont rien à envier aux productions plus récentes.

" Ogata, humans are weak animals. Even if I burn my notes, the secret will still be in my head.
Until I die, how can I be sure I won't be forced by someone to make the device again?"

Dr. Serizawa

La légende du dragon rouge

De Jing Wong

Après avoir évoqué le Prince du Tibet dans le dernier RGMag, nous parlons encore une fois d'un film avec des artistes martiaux. C'est donc Jet Li l'acteur principal de ce long métrage qui, après avoir découvert toute sa famille exécutée, s'empressera d'aller les venger à l'aide de son jeune fils qu'il initie aux arts martiaux.
Soyons clair d'entrée de jeu, la VF du film est catastrophique, à l'image de tous ces films made in HK. Passé cela et son scénario du pauvre, les scènes de combats sont à l'image de ce qui pouvait se faire de mieux à l'époque.
Donc adepte de Jet Li, de la lance, des coups pieds improbables, des scènes kitches et de la castagne made in China, vous pouvez matter ce film au moins une fois.

Je vous ramène au milieu des années 90. A l'époque où le film d'action était un style à part entière dans sa plus pure expression. Quand les gros bras n'avaient pas peur de s'exprimer de toute leur puissance.

Nous sommes ici en 1993 et le grand Arnold Schwarzenegger (je ne l'écrirai qu'une fois merci !) est à l'apogée de sa carrière cinématographique. Les succès de ses derniers films notamment Terminator 2 ont poussé l'acteur en tête des stars les mieux payées au monde. Toujours à la recherche d'un nouveau défi Schwarzy se lance dans une parodie de ses films d'action. A la direction monsieur John Mc Tiernan le réalisateur de Predator (avec notre autrichien déjà en vedette) et Piège de Cristal, bref du lourd dans l'action grand spectacle.

Le jeune Danny est fan de Schwarzy lui-même (oui, oui) et de son rôle de Jack Slater, un flic indestructible dont les films sont des suites de faits héroïques incroyables.

Le projectionniste ami avec le gamin lui donne un ticket de ciné magique qui va le projeter dans le film. Tout aurait été pour le mieux si le sale type de l'histoire, Benedict, ne récupérait le dit-ticket pour partir à son tour dans le monde réel afin de se débarasser du héros, ou son acteur (Schwarzy, oui vous avez suivi !). Le film va donner lieu à des situations assez cocasses où le personnage va chercher à protéger l'acteur qui le joue tout en découvrant à ses dépens que le monde réel est bien différent : on ne conduit pas sans les mains, on doit recharger son arme et un coup de poing...ça fait mal !

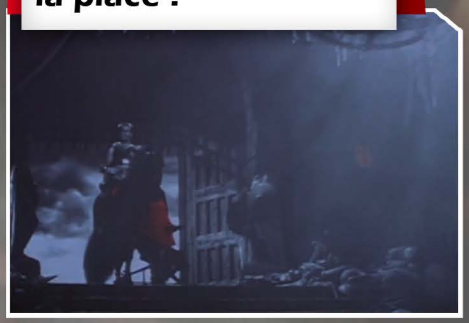
Ajoutons à ça des clins-d'œil aux films d'action (il faut les avoir vus), des répliques imparables au second degré et vous comprenez que Schwarzy a pris un pied énorme à malmener le personnage qui lui collait à la peau.

N'oublions pas une bande-son bien heavy : AC/DC, Megadeth, Tesla, Anthrax ...

Osvald

Benedict possède une collection assez farfelue pour son œil de verre interchangeable.

Los Angeles prend garde, Slater est dans la place !



RETRO TAKU

Association de Retro Gaming

Rétrotaku a pour but de **promouvoir la culture Rétrogaming** au travers d'évènements, de rencontres associatives, mais aussi en faisant partager l'actualité frémissante du Rétrogaming *via* son site officiel :

www.retrotaku.com

Venez faire un tour à l'association située près du Mans pour profiter d'une ambiance joviale autour des machines qui ont bercées notre enfance. Toutes les infos et contacts sont dispos sur le site officiel !

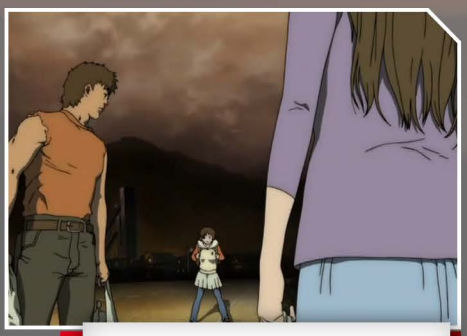
Street Fighter Alpha: Generations

De Ikuo Kuwana

Studio	Éditeur	Durée
APPP	MANGA Entertainment	45min

Ryu dispose de goûts assez douteux en matière de fringues.

Après l'excellent Street Fighter : le Film, la licence disposa d'animés plus ou moins moyens. Notamment lorsque l'on pose ses yeux sur un Street Fighter 2 V ou un Street Fighter Alpha le film par exemple.
Néanmoins, il existe un titre marquant dans le monde du DA évoquant cette saga. J'ai nommé Street Fighter Alpha: Generations.
Sorti en 2005, ce dessin animé d'Ikuo Kuwana retrace le parcours de quelques protagonistes du monde de Street Fighter. En effet, cette œuvre se scinde en deux parties. La première narre l'entraînement de Gouki, ses relations avec son frère Gouken, Sakaya ou encore son maître Goutetsu. Nous y découvrons ses motivations et ses choix qui en ont fait le guerrier que nous connaissons pour ensuite se centrer sur Ryu, revenu au dojo de son ancien maître.
C'est dans ce dojo qu' il rencontrera Gouki qui, consumé par le Satsui no Hado, le défiera pour un combat.
Vous l'aurez sûrement compris, nous allons suivre Ryu dans son entraînement, ses doutes et ses questions avant son affrontement face à Akuma. Ce qui frappe à la vue de l'animé, c'est le chara design des différents protagonistes. Pour le coup, on est loin de ce que l'on pouvait voir dans les productions comme SF : Alpha le film ou V. Ici, nous avons un trait beaucoup plus humanisé, réaliste. Ce qui donne un aspect bien plus adulte à nos combattants. Si au départ cela peut déranger, la qualité de l'animation ainsi que les plans utilisés afin de suivre



Les teintes et les couleurs marquent bien l'animé.

Des angles de caméra assez audacieux lors des fights.

l'action ultra dynamique vous feront oublier ce premier constat.
Les scènes de combats offrent vraiment de très bons moments et ponctuent la narration de belle manière.
En effet, le scénario n'est pas là pour servir du bourre-pif à gogo mais cherche à évoquer le passé d'Akuma et de Ryu par le biais des gens qui ont pu croiser leur chemin. C'est ainsi que Ken ne disposera que d'une seule scène servant à mettre en avant Ryu, au même titre que Sakura d'ailleurs. Bien que cette dernière jouera un rôle bien plus important que l'ami et rival de toujours de notre pote en kimono blanc.
Ce Street Fighter Alpha: Generations s'attarde sur une partie de la vie de Ryu et Akuma et même si ce film d'animation sous-entend certains passages avec lesquels on peut être en désaccord, ces derniers demeurent des moments plaisants à découvrir. Nous nous retrouverons donc à soutenir Ryu dans sa quête initiatique alors qu'il sera en proie à ses incertitudes et aux choix auxquels il se retrouvera contraint dans ses moments de désespoir.

La confrontation qui opposera Sakura à Ryu sera bénéfique pour ce dernier.

Une bien belle épopée avec un choix artistique qui ne plaira certainement pas à tout le monde de par son aspect graphique. Toujours est-il qu'Ikuo Kuwana s'illustre dans une fresque qui ne vous laissera nullement indifférents mais qui mérite d'être vue. Ca n'en fait aucun doute.

En voilà un qui aura pris très cher. Il vaut mieux parfois éviter le combat.

Techniquement c'est très propre, après il faut aimer.

KAKOTHANASY : AUX INFLUENCES DIVERS ET AVARIÉES !

Etant donné que nous avions parlé musique dans le précédent numéro, je me suis dit qu'il serait intéressant de réitérer. Dame Corbel nous ayant fait l'honneur de répondre à nos questions, pour ne pas vous habituer à des sujets de qualité, nous nous sommes penchés sur la première date française de Kakothanasy !

En effet, ces derniers étaient présents lors du premier anniversaire de l'Eviscer'Asso ! Vous vous demanderez sûrement pourquoi nous allons parler d'un putain de groupe suisse, qui, en plus de faire du grind core, ne passera sûrement jamais dans votre ville ? La raison est simple, on a été invité à cet event' car il s'agit de la monstruosité non créative de Prout. Mais si, vous le savez !

C'est le connard qui a fait un article rempli d'insultes sur la NGX dans le dernier numéro ! Vous le remettez ?

Si c'est pas le cas, c'est pas grave, j'avais envie d'en parler de toute façon !

Si tu n'aimes pas le metal puant la sueur, passe ton chemin. Si tu aimes le metal qui joue sa vie sur scène et qui s'imagine élitiste car il se croit sérieux, passe une nouvelle fois ton chemin !

Le combo suisse de Kakothanasy, c'est de l'humour de merde, une prestation scénique déplorable mais aussi et surtout des riffs d'enculé à te rappeler que le grind, aussi dégueulasse soit-il, peut disposer de phrases musicales aussi travaillées que du Death technique ! En effet, le groupe du pays neutre délivre des sonorités ultra léchées qui marquent !

Le groupe sait que pour réussir, il faut aller droit au but ! Pourquoi s'emmerder d'un bassiste alors qu'un grateux maîtrisant son instrument est suffisant ?

Les gars l'ont compris et les capacités techniques du guitariste aux abdos d'acier de Kako' ne sont pas à prouver et se suffisent à elles-mêmes pour ne pas s'encombrer d'un second musicien. Le combo avec un monstre de la rythmique derrière les fûts donnera au trio son ampleur. Pas besoin d'évoquer le chant, si nous pouvons parler ainsi de la prestation vocale !

Cette dernière ne sera évidemment pas du goût de tout le monde, c'est un fait, mais il faudra reconnaître la performance scénique ajoutée à cette dernière ! Kakothanasy est un groupe à vivre comme une droite dans la gueule, pas une de ces blagues que nous voyons que trop souvent en festivals ou concerts de poseurs !

En résumé, si tu aimes le metal viril et que tu veux paraître cool lorsque tu ouvres ta fenêtre au feu rouge, procure-toi le skeud de Kakothanasy, effet garantie ! Car en plus de passer pour un mec sévèrement burné, tu choperas plus facilement des gonzesses avec un son pareil !

NIGHTCOOOOOOOORE !!!!!!

Un top 7 toujours aussi musical étant donné que l'on va causer Nightcore ! Et là, vous vous dites : «Nightcore ? Hum, c'est quoi ce truc ? ». J'ai bien envie de vous répondre qu'il s'agit de la musique de gitan que l'on retrouve dans leur camion après un trip au japon mais ça serait réducteur, quoique. Vous allez donc le découvrir au fil de ce top !

On attaque notre top 7 avec "I Touch Myself" qui nous vient originellement des Divinyls. Ce morceau a tous les ingrédients du Nightcore: la voix pitchée, c'est kitch, le tempo va à donf et c'est top épique !

Attention, la version Nightcore de "Ravers in the UK" c'est du lourd ! Cette version retapée des Manian est la parfaite mise en bouche pour commencer son footing. Avec un échauffement pareil vous êtes sûr de battre votre record.

Cover de la charmante Tiffany Giardina, cette version Vocaloidée de Hurry up and save me explose littéralement l'original. Son côté trop teenagers acnéiques et über fabriqué feront que ce titre s'éloigne des 3 premières places.

Du lourd, adepte des Pocket Monsters, voici votre hymne. De plus il s'agit d'une création et non d'une cover comme habituellement dans le Nightcore. S3LR signe une chanson d'amour PikaPika et ça, c'est top !

Cette version boche de « va te faire foutre tonnerre » du film Ted a elle aussi eu droit à sa version Nightcore. Tonnerres et bpm full speed tout est fait pour vous faire passer pour un gitan sur le parking du Prisunic. "Donnersong" mérite sa 3eme place.

Best song ever ? "God is a Girl" rate la première place de notre top de très peu. Groove Coverage, le groupe à l'origine de cette magnificence se fait complètement voler son chef-d'oeuvre par cette "interprétation" qui nous rappelle encore une fois, que lorsqu'on écoute une version Nightcore, on ne peut plus revenir sur l'original.

Dam Dadi Doo des Fantasy Project ne demandait qu'une chose, c'était de se faire nightcorer. Le résultat est le plus incroyable morceau de Nightcore sur la toile à l'heure actuelle. De quoi faire pleurer tout un camp de teufeurs en trance devant David Guetta. U.L.T.I.M.E.

DANS LE PROCHAIN RGMAG !

Si vous êtes rendu là, c'est que vous avez terminé le mag, voici donc un bon point pour vous !
La deuxième partie du monde de la trad' sera pour un prochain numéro. En effet, nos amis de la traff étaient quelque peu occupés. Nous n'oublions pas le dossier, ne vous inquiétez pas.

Sachez aussi, que nous allons également évoquer de nombreux RPG dans notre prochaine parution, des classiques qui, je suis sûr, vous donneront très certainement envie d'y rejouer.
Nous allons aussi vous proposer un dossier assez conséquent concernant un titre de Squaresoft qui fera très certainement grincer quelques dents.

Nous avons encore des idées pour faire grandir votre webzine, tout n'est pas encore au point, cela prend aussi du temps mais nous espérons que vous appréciez la tournure que prend le RGMag.

En espérant que vous passez de bonnes vacances

Stay Retro!

RetroGeekMag

Big Thank You

Nous souhaitons remercier particulièrement :
Haruko Maru, 3HitCombo, Aymeric Lesné, Wolmar, Dorothée Petroff, Odallem Retro, ceux qui partagent notre webzine sans qu'on leur demande, ceux qui nous lisent ou nous soutiennent et tous les acteurs qui nous ont fait rêver dans l'univers du jeu vidéo.

Ce qu'il faut savoir à propos du RetrogeekMag :
Nous sommes avant tout des passionnés, nous faisons le RGMag sur notre temps libre et selon le temps que nous pouvons lui accorder. Ce dernier n'est pas exempt de défauts, nous en convenons alors n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, suggestions ou critiques si vous en avez. Constructives ou non, ce n'est pas un problème, si vous voulez vomir votre haine dans notre boîte mail, grand bien vous fasse, dans le meilleur des cas, cela nous fera rire sinon ça finira dans la corbeille.

Une dernière chose, bien que le français soit notre langue maternelle (enfin pour la plupart), nous sommes loin de la maîtriser et ce, malgré des relectures lors de dimanches pluvieux. Il est fort probable que les grammariens nazis que vous êtes, trouveront à redire. N'hésitez pas à nous rapporter nos erreurs et pourquoi pas à nous rejoindre pour de longues heures de corrections.

CREDITS :

The Love Letter..by *NaBHaN, Redux Dark Matters by *GENZOMAN SF3 by *André Mina, Makoto by *ChopstickMadness, SF3 All by * Seth David Jones, Hotline Miami by ~MDPenman, Famicom by ~tjhiphop, OLD SCHOOL FAMICOM by ~MeesterYumYum, teh Nintendo Famicom anno 1983 by ~davideliassen

Art to play 3
PARC DES EXPOSITIONS - NANTES
CULTURE POP
23-24 NOVEMBRE 2013
WEB SERIES
MANGA
CONCERTS
YOUTUBERS
JEUX VIDEO
art-to-play.fr
EXPONANTES LE PARC
CCI NANTES ST-NAZAIRE
Nantes Métropole

Magazine
GRATUIT !
65C816 68000